

# Jedi Knight X-Wing vs. TieFighter Outlaws, Afterlife

Alles über die neuen Hits von LucasArts

CD-ROM

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

COMPUTEC Verlag Reklamationen PC ACTION Am Steinacher Kreuz 22 90 427 Nürnberg

#### Spieletips zu

Conquest of the New World Jagged Alliance Die Siedler 2 Zork: Nemesis Die Fugger 2

tusi's cut of the children



HE FORBIDDEN LANDS

"ANSCHNALLEN UND DAS STAUNEN EINSTEL

LEN: DIESES SPIEL SIEHT SO COOL AUS, DASS IHRE KINN-

LADE MIT TESASTREIFEN BEFESTIGT WERDEN

SOLLTE; SIE FÄLLT SONST GARANTIERT HERUNTER. JETZT

NEHMEN SIE NOCH DIE BESTEN SOUND-EFFEKTE, DIE ICH

JE BEI EINEM SPIEL GEHÖRT HABE, EINE WIRKLICH

GENIALE HANDLUNG, DIE SIE BIS ZUM SCHLUSS AN

DEN SCREEN FESSELT, UND EINEN BERG KNACKIGER,

NEUER, GUT DURCHDACHTER PUZZLES. ZORK NEMESIS

SETZT, WIE DAMALS SEINE TEXT-AHNEN, MASS

TABE FÜR DAS GENRE."

Boris Schneider (PC Player)

AUCH KOMPLETT IN DEUTSCH ERHÄLTLICH!

**CHYISION**®

SEN



## AUFTAKT...

m letzten Monat ist wieder einmal die Diskussion zu einem Thema aufge-Lkommen, das eigentlich schon längst abgefrühstückt schien: die Wertungen von PC-Spielezeitschriften. Wie soll eine marktgerechte Wertung aussehen, die einerseits deutlich und jeden Monat die Spreu vom Spiele-Weizen trennt und andererseits genau das leistet, wozu ein PC-Magazin in aller Regel von den Lesern gekauft wird, nämlich als Entscheidungshilfe für den teuren Softwarekauf? Auch wir haben uns in der Planungsphase natürlich mit diesem Thema auseinandergesetzt und uns für das inzwischen bekannte PC Action-System mit Prozentwertungen entschieden. Und das aus gutem Grund, wie wir meinen! Die Prozentzahl unter jedem Test ist das Ergebnis einer Wertungsdiskussion, die sich mehr oder weniger intensiv zu jedem Spiel ergibt. Unsere Tests entstehen durch die enge Zusammenarbeit mit freien Redakteuren, die sich, da sie nicht unter akutem Zeitdruck stehen, sehr ausgedehnt mit jedem Titel beschäftigen können. Zur gleichen Zeit schaut sich die Kern-Redaktion ebenfalls alle neuen Spiele an und stuft Sie im jeweiligen Genre (!) in den Gesamtmarkt ein. Vom freien Redakteur, der natürlich nur Programme unter die Lupe nimmt, die ihm auch liegen, erfolgt dann der erste Wertungsvorschlag, der, wie gesagt, in der Redaktion mitunter recht lebhaft diskutiert wird. Das Ergebnis dieses Prozesses sehen Sie schließlich jeden Monat in der PC Action.

Durch die Prozentwertung können Sie auf einen Blick erkennen, ob ein Spiel für Sie potentiell interessant ist oder gar nicht in Frage kommt. Bei gleichartigen Spielen wie etwa Command & Conquer und Warcraft 2 (es folgen "Z", Y.P.A., G-Nome, Deadlock usw.) sind durch diese Wertung sehr genaue Abstufungen möglich. Sie wollen doch schließlich wissen, welches Spiel den Kauf auch lohnt, oder? Um die Entscheidung weiter zu erleichtern, verleihen wir ab sofort besonders spaßigen Programmen das PC Action Gold, bei solcherart, im wahrsten Sinne des Wortes. ausgezeichneten Spielen können Sie also ohne zu zögern zugreifen, wenn Ihnen das Genre liegt. Die persönliche Meinung darf natürlich auch nicht zu kurz kommen, sie findet im Kommentar-Kasten ihren Platz, Die detaillierte Produkt-Beschreibung mit allen Features leistet schließlich der Text-Teil, durch dessen Lektüre ein jeder seine persönliche Kaufentscheidung treffen kann. Daß dieses System bei Ihnen gut angekommen ist, wissen wir aus der Leserpost. Um auch künftig Ihren Wünschen gerecht werden zu können, führen wir auf den Seiten 79 und 80 dieser Ausgabe eine Leserbefragung durch. Über eine große Beteiligung Ihrerseits würden wir uns natürlich sehr freuen. Ach ja, auf der Londoner Frühlings-ECTS wurden einige potentielle Sommerhits vorgestellt. Ungeduldige



#### In letzter Minute

Pünktlich nach Redaktionsschluß eingetroffen:

#### Normality



Was ist schon normal? Sicherlich nichts bei diesem ausgefallenen und innovativen Adventure. Sie betrachten Ihre Umge-

bung aus der Ich-Perspektive, wie man das bisher nur von einschlägigen 3D-Action-Shoot 'em Ups kannte. Trotz der flexiblen und damit natürlich komplizierteren Engine ist die Grafikqualität erstaunlich detailliert. Wen interessiert da schon, daß die "Schöne Neue Welt"-Story etwas altbacken wirkt. Der Individualist Kent eckt in dem Polizeistaat überall an und ist den Behörden ein Dorn im Auge. Als Kent müssen Sie versuchen, der skrupellosen Obrigkeit ein Schnippchen zu schlagen.

#### Elisabeth I.



Als gewiefter Händler oder Freibeuter versuchen Sie in der Renaissance, Karriere zu machen. Dabei gilt es, die englischen Interessen in tak-

tischer, strategischer und wirtschaftlicher Hinsicht gegen die übermächtigen Spanier und ihre Armada durchzusetzen, mit deren Versenkung 1588 das Spiel natürlich endet. Bis dahin sollten Sie Francis Drake überflügelt haben und der erste Berater der Queen sein. Bewaffnen Sie Ihre Schiffe, um in den Seegefechten immer einen kleinen Vorteil zu besitzen. Bauen Sie eigene Manufakturen, damit durch Ihren Seehandel noch mehr Profit abfällt.

#### Der Planer 2



In die Fortsetzung der Unternehmersimulation haben die Programmierer von Greenwood noch jede Menge neue Features ein-

gebaut. Diesmal geht es nicht mehr nur um ein paar tausend Mäuse, ein riesiges Firmenimperium kann aufgebaut werden, das sich natürlich hauptsächlich auch wieder mit dem Transport beschäftigt. Diesmal kann man seine Niederlassungen und Firmengebäude nicht nur in Deutschland, sondern sogar weltweit etablieren. Neben dem berkömmtichen Speditionsalltag läßt sich auch noch gutes Geld mit dem Autoverleih erwirtschaften. Das ideale Spiel für alle Möchtegern-Selfmade-Millionäre.



MARTIN LORENA CHIA



	RUBRIKEN
Auftakt	
Bestseller	
CD-ROM Inhalt	
Die Redaktion	
Impressum	
In Kürze	
Inhalt Spieletips	
Inhaltsverzeichnis	4
Inserentenverzeichnis	129
Leserforum	
Referenzen	68
Service	
Testurteil	
	UINNSPIELE

ELSA Victory 3D und MicroLink 28.8TQV .....24
Auf den Spuren von Master Lu .....66

#### AKTUELL Aktuell Extra: Master of Magic 2 .........20 Aktuell Extra: Inteview Vince DeNardo ......30 ECTS London - Messereportage .................6 TESTS PBA Bowling ......64 Total Distortion ......58 SPIELETIPS Conquest of the New World ......94

#### NETZWELT Internet-Streifzug ......134

Erste Hilfe: Kurztips ......128

Fantasy General ......118



Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

#### SEITE 66

#### Gewinnspiel

HABEN SIE SICH BEREITS AUF DIE SPUREN RIPLEYS IN CENTREGOLDS ABENTEUER DAS RATSEL DES RATSEL DES
MASTER LU BEGEBEN? GUT, DENN
JETZT KONNEN SIE
AN ORT UND
STELLE NACHFORSCHEN, GEWINNEN SIE MIT PC ACTION UND CENTREGOLD EINE TRAUM REISE NACH JAKARTA (INDONESIEN) OPER EINEN PENTIUM-



#### SEITE 94+110

#### Die Siedler 2 & Die Fugger 2

ZWEI PRODUKTIONEN AUS DEUT-SCHEN LANDEN SORGEN DERZEIT FÜR FÜRORE IN DEN HITPARADEN WIR HABEN BLUE BYTES SIEDLER 2 UND SUNFLOWERS' FÜGGER 2, WIRTSCHAFTSSIMULATIO NEN UNTERSCHIEDLICHER COULEUR, AUSFÜHRLICH UNTER DIE LUPE GENOM-MEN. HIER ERFAHREN SIE, WIE RICHTIGES PLANEN UND GESCHICKTES TAKTIE-REN ZUM GRUNDSTEIN FÜR SCHWUNGHAFTEN HANDEL UND AUSREICHENDE PROFITE WERDEN KÖNNEN





#### SEITE 136

#### Down in the Dumps



AUF DER LONDO-NER ECTS HATTEN WIR DIE GELEGEN-HEIT, EIN EXKLU-SIV-INTERVIEW MIT DEN PRO-GRAMMIERERN DER HAIKU STU-DIOS ZU FÜHREN LESEN SIE, WEL-CHES ABGEOREHTE ADVENTURE-

IM AUGUST ERWARTEN WIRD IN UNSEEM AUSFÜHRLI-CHEN VORSCHAU-BERICHT. ÜBERZEUGEN SIE SICH SELBST VON DER QUALITÄT DER FANTASTISCHEN GRAFIKEN, ERFAHREN SIE ALLES ÜBER DIE WEITEREN FEATURES DES KOMMENDEN GENRE-HIGHLIGHTS!

#### ECTS 🛊 %

## EASY LISTENING

"See you at E3 in Los Angeles!" Diesen Satz hörte man auf der Londoner Frühjahrsmesse mit Abstand am häufigsten. Allzu tief wollten Spielesich die schmieden vor der E3 (Mai) nicht in die Karten gucken lassen - und das, obwohl sich die britische Mevon Ihrer tropole Seite sonnigsten zeigte. Die zahlenmäßig bescheidenen Highlights, die dann doch gezeigt wurden, hatten es aber richtig in sich und versprechen einen abwechslungsreichen Spielesommer.



VORDENKER PETER MOLYNEUX ZEIGTE UNS DIE FEATURES VON DUNGEON KEEPER.





OBEN SEHEN SIE EINEN FERTIG DESIGNTEN RAUM VON PUN-GEON KEEPER, DEN SIE DANN AUS DER FIRST-PERSON-PER-SPEKTIVE (RECHTS) DURCH-STREIFEN KONNEN.

#### Dungeon Keeper und mehr

Kein Geringerer als Bullfrog-Chef Peter Molyneux persönlich zeigte uns endlich eine spielbare Version des kommenden Quoten-Hits: Dungeon Keeper. "Mich interessiert es nicht, an Grafik- und Soundroutinen zu arbeiten, was mich interessiert, ist Gameplay",



vermeldete der englische Software-Guru, und genau jenes werden Sie reichlich in Dungeon Keeper vorfinden. Als Verfechter des Bösen müssen Sie ein friedliches Land ins Chaos stürzen. Dazu designen Sie in der ersten Phase des Spieles ein möglichst heimtückisches Labyrinth, in dem Sie einen Schatz verstecken und die abenteuerlichsten Kreaturen zur Bewachung plazieren. Je fieser Ihr Dungeon gebaut wurde und je lohnender der Schatz darin ist, desto mehr Helden werden angelockt, die Ihre Höhle ausräumen möchten. In der zweiten Phase des Spiels betätigen Sie sich deshalb

#### MESSENOTIZEN

▼Gremlin kündigte neben Euro 96 und Normality die Veröffentlichung von fünf weiteren Titeln für das vierte Quartal 1996 an. Im einzelnen sind dies die Golfsimulation Actua Golf, die 3D-Action-Flugsimulationen HardWar und Sandwarnors, das 3D-Adventure Realms of the Haunting und das Strategiespiel Fragile Allegiance. ▼ Von Telstar dürfen Sie bereits in Kürze die Action-Simulationen Starfighter 3000 und Speedrage erwarten. Mit Centercourt Tennis wagt man sich auf Wimbledons heiligen Rasen, einen sehr guten Eindruck hinterließ das Point und Klick-Adventure Fable. V Schon nächsten Monat will Psygnosis mit Deadline ein neues Adventure mit Strategieelementen veröffentlichen, im Herbst warten noch das Grafikadventure Zombieville und das Rollenspiel Sentient. V Bei Nova-



als Verteidiger Ihres Labvrinthes: Wie bei einem 3D-Action-Spiel durchstreifen Sie in der First-Person-Perspektive Ihre Behausung auf der Suche nach ahnungslosen Abenteurern, denen Sie dann den Garaus bereiten. Dazu stehen zahllose Waffen und Zaubersprüche zur Verfügung. Die 3D-Engine ist auf einem Pentium selbst der SVGA-Auflösung schreckend schnell, das Spiel soll nun endlich im Juni erscheinen. Hoffentlich, denn auch die Spiel-Physik besticht: erzeugen Sie beispielsweise mit einem Zauberspruch eine tödliche Gaswolke, können Sie diese mit einem anderen Spruch problemlos durch die Gänge blasen. Ein besonderer Gag wartet am Ende der Einzelspieler-Missionen. Molyneux besorgte sich von Origin die Original-Grafiken und Animationen des berühmten Avatar, der als letzte Instanz des Guten Ihren Dungeon aufzumischen versucht. Eine Fülle an Optionen bietet Bullfrog auch für das Multiplayer-Spiel an. Im Netzwerk können gleich vier Spieler gegeneinander antreten, wobei zahlreiche Kombinationen möglich sind. Jeder Spieler darf seinen eigenen Dungeon erstellen, um sich anschließend auf der Seite des Guten Heldengruppe anzuschließen, die in feindlichen Dungeons zu wildern versucht - sehr motivierend! Wohl noch in diesem Jahr soll von Bullfrog Syndicate Wars erscheinen, auch von diesem Titel war bereits eine frühe spielbare Version zu sehen, 100 Jahre



MIT IHREN VIER AGENTEN KÖNNEN SIE BEI SYNDICATE WARS DIESMAL GANZE GEBÄUDEKOMPLEXE AUSRADIEREN.





Philips Media präsentierte mit dem abgedrehten Adventure Down in the Dumps eines der absoluten Messe-Highlights, Eine Alien-Familie havariert auf der Erde und landet ausgerechnet in ei-





GEGEN DIESE KREATUREN KÄMPFEN SIE IN GENE WARS.

nem Müllhaufen. Hier müssen sich die Mini-Aliens nicht nur mit Ungeziefer herumschlagen, sondern auch die Einzelteile ihres Raumschiffs zusammensuchen. Näheres zum Abenteuerspiel von den französischen Entwicklern Haïku entnehmen Sie hitte dem ausführlichen Preview auf Seite 144 dieser Ausgabe. Von The Quintessential Art of Destruction. kurz Q.A.D, zeigte die Mitte 1995 gegründete Softwareschmiede Crawnberry Source erste Bilder am Philips-Stand. Zum Vorschein kam ein Shoot 'em Up aus der First-Person-Perspektive mit einer wahnsinnig schnellen 3D-Engine in SVGA, auf das Sie sich im Herbst freuen können. Mit Ihrem Raumgleiter fliegen Sie über die Planetenoberfläche, befreien Geiseln, erfüllen kleinere Kurier- und Handelsmissionen. Der Mann hin-

ter Crawnberry Source heißt Jon



THEME HOSPITAL - INOFFIZIEL-LES SEQUEL ZU THEME PARK.



natiker zetteln Aufstände an. Wie

Sie eine Abordnung von vier Agen-

ten in die Krisengebiete, z. T. riesi-

können betreten und - das ist

ganz neu - auch völlig zerstört

werden, wozu fast 40 verschiedene

Waffen zur Verfügung stehen.

Bullfrog ließ einen Grafiker acht

Monate lang nur Explosionen

zeichnen, um den Look des Spiels

möglichst spektakulär erscheinen

zu lassen. Die ersten bewegten

Lightsourcing-Effekte auf, so daß

auch Syndicate Wars wieder Maß-

stäbe setzen dürfte. Weitere Bull-

wiesen phantastische



PHILIPS MEDIA WAR AUF DER ECTS VOLL AUF DOWN IN THE DUMPS EINGESTELLT. DER MESSESTAND WURDE WIE EINE RIE-SIGE MULLHALDE GESTALTET.

→ Logic schreiten die Arbeiten an der neuen Grafikengine Voxel Space 2 voran. Zwischen Herbst und Weihnachten will man mit Comanche 3, Armored Fist 2 und Dirty Racing gleich drei neue Spiele auf den Markt bringen. V Über Softgold erscheinen im

Bilder

Juni die Spiele Chaos Overlords (New World Computing), ein Endzeit-Strategiespiel, und Greenwoods Wirtschaftssimulation Mad TV 2.

#### AKTUELLES





DOWN IN THE DUMPS. OBEN WIRD DIE GROSS-MUTTER DER ALIEN-FAMILIE GERADE IN EIN MONSTER VERWANDELT. RECHTS SEHEN SIE DIE ICONLEISTE MIT INVEN-TORY AM UNTEREN BILDSCHIRMRAND.



MICHELLE JACOBSEN ZEIGTE UNS EXKLUSIV DIE ERSTE SPIELBARE VERSION VON DOWN IN THE DUMPS, DIE KURZ VOR MESSEENDE AM PHILIPS STAND EINTRAF. OB AUCH DIE ENDVERSION AUF DREI COS DAHERKOMMT, IST NOCH NICHT KLAR.



DER EINGANG ZUM MESSE-STAND VON ID SOFTWARE WURDE SEHR EINDRUCKSVOLL MIT ELEKTRONISCHEN FACKELN AUSGESCHMUCKT. VON INNEN DRANGEN UNS DIE WEHKLA-GEN DER MONSTER AN DIE OHREN. NA DANN - HINEIN INS GRAUEN!



Q.A.D. VON CRAWNBERRY SOURCE UBERRASCHTE MIT EINER SCHNELLEN 3D-ENGINE.

#### ware verantwortlich für Titel wie Donkey Kong Country auf dem Super Nintendo: "Gute Spiele müssen sich entfalten können, bei Crawnberry entwickeln wir zuerst die Technologien, Spielumgebungen und Programmtools. Dann sind wir frei, um unser ganzes Augenmerk auf das Gameplay zu richten." Wir warten gespannt, Jon! Mit zwei weiteren Adventures will Philips sich endgültig in der Riege der großen Spiele-Publisher etablieren. In Time Lapse folgen Sie den Spuren eines Archäologie-Professors, entdecken die Kulturen der Ägypter und Mayas und begeben sich auf die Suche nach Atlantis - Indiana Jones läßt grüßen. Bei Secret Mission schlüpfen Sie in die Rolle eines Spezialagenten im Osten Asiens. Ihr Ziel wird es sein, eine Rebellion zu verhindern und die amtierende Regierung zu stützen. Beide Titel werden noch in diesem Jahr bei Bomico erscheinen. Den Kelsterbacher Distributor

Messe kurzerhand gekauft.

Ritman, ehemals bei Rare Soft-



Mit genau dieser Aufschrift war ein Plakat versehen, das quer über die Straße gespannt auf den Knaller von id Software verwies. Das Spielprinzip von Quake unterscheidet sich kaum von dem seines indizierten Vorgängers: Sie streifen durch finstere Gänge auf der Suche nach dem nächsten Monster. Diese sind bei Quake deutlich intelligenter, zahlreicher und stärker geworden. Designer Jay Wilbur: "Wir haben zugeschaut, wie sich



JAY WILBUR VON ID SOFT-WARE HAT SICHTLICH SPASS BEIM MONSTERSCHLACHTEN. ERNEUT DÜRFEN HOBBY-PRO-GRAMMIERER EIGENE QUAKE-WELTEN DESIGNEN.





ADVENTURE-KOST VON PHI-LIPS MEDIA: TIME LAPSE (O.)



EINES DER NETTEN GESCHÖPFE, DENEN SIE IN QUAKE BEGEGNEN WERDEN. DIE MONSTER SIND DEUTLICH INTELLIGENTER GEWORDEN.

#### MESSENOTIZEN

→ Über das aktuelle Lineup der Vordenker von LucasArts informieren Sie sich bitte in unserem ausführlichen Preview-Artikel ab Seite 136. 🔻 Hasbro Interactive konvertiert weiter die erfolgreichen Parker-Brettspiele auf den PC. Mit Flottenmanöver bannen die Dietzenbacher das berühmte Schiffe versenken auf gleich drei Silberlinge. Umfangreiche Render-Animationen, gepaart mit dem genialen Spielprinzip könnten den Titel im vierten Quartal sogar in die Charts bringen. Gleiches plant man mit den Umsetzungen der Hits Risiko, Cluedo und Othello, die ebenfalls noch vor Weihnachten das digitale Licht der Welt erblicken sollen. 🔻 Auch → Em Millionen-Teile-Puzzie
ist
für 1/6// Fine

das universale l'architeche logisch

Sherlock-tolmes ist LU immer cine immer cine



und jetzt?

menschliche Spieler im Deathmatch-Modus verhalten, so bewegen sich jetzt auch die Monster." Auf die Spielmusik hat id diesmal verzichtet. "Die meisten Leute wollten die Musik nicht hören und stellten sie ab." Dafür gibt's reichlich düstere Sounds, die wieder für beklemmende Atmosphäre sorgen. Die 3D-Grafiken sind detaillierter geworden, die Monster verpixeln kaum, wenn herangezoomt wird. Riesige Levels wurden extra für Multiplayer-Spiele designt. Wilbur: "Zunächst einmal entwickeln wir das, was uns Spaß macht. Es geht halt nichts über den Kampf Mann gegen Mann, das ist cool." Quake dürfte bald auf einigen Internet-Servern ein Zuhause finden, auf einen Leveleditor müssen Sie diesmal jedoch verzichten. Dennoch wollen die Jungs von id alle relevanten Informationen an programmierlustige Autodidakten herausgeben: "Es ist einfach cool, auf welche Ideen die Leute kommen und wie Sie mit unseren Programmen arbeiten." Quake soll im Juli auf heimischen Rechnern für Panik sorgen. It's cool, man!

#### Flying Corps

In die Zeit des Ersten Weltkriegs versetzt Sie Flying Corps, eine Flugsimulation, die von den Spezialisten von Rowan Software (Dawn Patrol) für Empire entwickelt wird. Sie haben die Wahl zwischen vier verschiedenen, historisch realen Kampagnen und treffen auf Fliegerasse wie Baron von Richthofen oder Eddie Rickenbacker. Für welche Seite Sie fliegen, entscheiden Sie selbst, zur Auswahl stehen sechs verschiedene Flugzeuge, jedes mit einem eigenen Cockpit und natürlich unterschiedlichen Flugeigenschaften versehen. Sind Sie stolzer Besitzer eines Pentiums, können Sie die Dogfights in einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten genießen und werden mit ultra-realistischen Landschaften verwöhnt. Rowan benutzte Originalkarten aus dem Ersten Weltkrieg, Satelliten-Bilder und eigene Fotographien, um die französischen Landschaften lebensnah in die elektronischen Kisten zu bannen. In die Luft gehen können Sie wahrscheinlich ab Oktober. Für Strategie-Fans setzt Empire seine Battleground-Reihe fort. Im nächsten Monat soll Battleground: Gettysburg erscheinen, danach folgen Battleground: Waterloo (Juli) und Battleground: Shiloh (Herbst). Für Juni wurde übrigens auch eine Windows95-Version des Mega-Flippers Pro Pinball angekündigt.



BEI SO VIEL GETÜMMEL IM LUFTRAUM VERLANGT AUCH FLYING CORPS IHREM RECHNER HÖCHSTLEISTUNGEN AB!

#### Sportives

Für Sport-Fans ist dieses Jahr ein besonderes, stehen doch mit den Olympischen Spielen und der Fußball-Europameisterschaft gleich zwei Top-Ereignisse ins Haus. Schon immer nahm man sich bei den Softwarehäusern gern dieses Themas an, selten jedoch kam dabei so viel Vielversprechendes heraus. Mit Adidas Power Soccer von Psygnosis (Juni), Olympic Soccer von U.S. Gold (Juli), Euro 96 von Gremlin (Juni) und Complete Onside Soccer (Juli) von Telstar streiten gleich vier Fußballspiele um die europäische Software-Krone. Bei allen vier Simulationen legte man den Entwicklungsschwerpunkt auf das Gameplay, was wir beim Probespielen begeistert feststellen konnten. Bei Gremlins Euro 96 handelt es sich um eine stark verbesserte Versionen von Ran Soccer, das Paßspiel wurde verfeinert, die Kameraperspektiven überarbeitet und der oft kritisierte Torwart auf internationales Niveau gebracht. Adidas, Power Soccer ist eine Play-Station-Umsetzung, die sich neben der intuitiven Steuerung vor allem durch grafische Effekte und spielerische Feinheiten Hackentricks, Fallrückzieher und Flugkopfbälle auszeichnet. Auch bei Olympic Soccer überzeugt die Spielbarkeit, die Grafiken fallen



STIMMUNGSVOLLE ZWISCHENSEQUENZEN LÄUTEN BEI FLYING CORPS DIE MISSIONSBESCHREIBUNGEN EIN.



FUR DIE DISZIPLINEN VON DALEY THOMPSONS WORLD CLASS DECATHLON SETZTE MAN MOTION CAPTURING VERFAHREN EIN.

#### MESSENOTIZEN

⇒ bei 7th Level hat man die hervorragenden Absatzchancen von 3D-Echtzeit-Strategicals erkannt. Im August will man mit G-Nome Dominion in diese Lücke stoßen und hat nach dem ersten Eindruck einen starken Titel in der Hinterhand. Die Tradition herausragender Comic-Adventures soll Ace Ventura (Herbst) aufrechterhalten, mit Return to Krondor wird vor Weihnachten zudem das erfolgreiche Rollenspiel fortgesetzt.

▼ Blizzard Entertainment will zu Weihnachten mit Starcraft ein Science Fiction-Strategiespiel veröffentlichen. Natürlich soll das Spiel wieder in Echtzeit ablaufen und über Multiplayer-Möglichkeiten verfügen. Kurz vor der Vollengröble Delhas Leuglis Leuglis Leuglis





DAS RÄTSEL DES MASTERLU

Deutsche Version als PC CD-ROM ab sofort erhältlich









SANCTUARY WOODS

CENTREGOLD











FUSSBALL OHNE ENDE: OLYMPIC SOCCER (OBEN LINKS,), EURO 96 (OBEN RECHTS), ADIDAS PO-WER SOCCER (UNTEN LINKS) UND ONSIDE SOCCER (UNTEN RECHTS).

gegenüber der Konkurrenz leicht ab, dafür lassen sich in Sekundenschnelle herrliche Kombinationen ausführen, Telstars Onside Soccer hebt sich durch umfangreiche Managementfunktionen von der Konkurrenz ab. Mal sehen, ob die Titel das Zeug dazu haben, dem bisherigen Tabellenersten FIFA Soccer den Rang streitig zu machen. Mit dem Thema Olympia setzen sich die Titel Olympic Games von U.S. Gold und Daley Thompsons' World Class Decathlon von Interactive Magic auseinander. Bei beiden Titeln warten zehn Disziplinen, wobei sich Decathlon, wie Lizenzgeber und Zehnkampf-Olympiasieger Daley schon vermuten läßt, mit dem Zehnkampf beschäftigt und einen Trainer-Modus integriert hat. Für die Disziplinen wurde beiderseits mit Motion Capturing in 3D gearbeitet, was für optische Leckerbissen sorgt. Die Steuerung wurde jeweils sehr intuitiv gelöst.

Jovstick-Rütteleien wie zu C64-Zeiten gehören Gott sei Dank sowieso längst der Vergangenheit an. Im August fällt für beide Titel der Startschuß.

#### Citizens

MicroProse hatte mit Citizens einen potentiellen Hit im Gepäck und präsentierte damit zugleich

eine Messeüberraschung, Als Stellvertreter für Gott, der ja auch einmal in den wohlverdienten Urlaub gehen muß, übernehmen Sie die Überwachung eines kleinen Städtchens. In kleinen

Quests müssen Sie z. B. dafür sorgen, daß sich ein Liebespärchen findet, obwohl beide Singles in weit voneinander ent-



CITIZENS VON MICROPROSE: ALS URLAUBSVERTRETUNG FÜR GOTT WACHEN SIE UBER DIE BURGER EINER KLEINSTADT.

fernten Stadtteilen ihr Dasein fristen. Die Steuerung des Geschehens geschieht über Icons, die Grafiken erinnern stark an Theme Park und schon nach wenigen Spielminuten entwickelt Citizens einen unvergleichlichen Charme, Bereits im Juni können Sie sich um Ihr eigenes Städtchen kümmern. Ebenfalls in Kürze dürfen Sie die Umsetzung des Trading Card-Spiels Magic The Gathering erwarten.

#### Warner auf der Überholspur

Einen starken Messeauftritt verbuchte Warner Interactive. Das lag nicht zuletzt an der Präsentation von Warners erstem deutschen Programmierteam, Terra Tools, nicht umsonst in der Nähe der deutschen Filmhauptstadt Babelsberg ansässig, zeigte mit Your Personal Armok, kurz Y.P.A., eine Mischung aus Strategical und Actionspiel. Besonders die schnelle SVGA-3D-Engine, eine Eigenentwicklung, beeindruckte und braucht den internationalen Vergleich nicht zu scheuen. Die Geschwindigkeit dieser Engine will man auch für das Action-Rennspiel The Race (Arbeitstitel, beide Herbst) nutzen, das unter anderem morphende Rennstrecken zu bieten hat. Deadlock





MAGIC THE GATHERING: TRA-DING CARDS DIGITAL!

#### MESSENOTIZEN

dung stehen bereits Diablo (siehe Seite 143), die Weltall-Simulation Pax Imperia 2 und die Mission-CD zu WarCraft 2, mit 30 neuen Missionen und neuen

Zwischensequenzen. V Deathtrap Dungeon

heißt die Umsetzung des gleichnamigen Romans von Ian Livingstone, die von Domark im Herbst erwartet wird, 16 riesige Levels, 55 verschiedene Charaktere und Multiplayer-Optionen verpackt in ein 3D-Action-Spektakel.

Attic zeigte eine fast fertige Version des Rollenspiels DSA 3-Schatten über Riva. Die 3D-Engine kann locker dem internationalen Vergleich standhalten, Animationen und Story lassen Großes erwarten. Bis Juli -





MIT Y.P.A.
(OBEN), EINER
MYSCHUNG AUS
COMMAND &
CONQUER, CIVILIZATION UND
DEM ULTRASCHNELLEN RENNSPIEL THE RACE
(RECHTS), HABEN
TERRA TOOLS BE
WARNER ZWEI
HEISSE EISEN IM
FEUER.

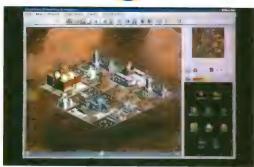


von Accolade erinnert ein wenig an Ascendancy. Sie betätigen sich als Weltall-Kolonist, bauen Ihre Basen aus, treiben Handel. führen Kriege und knüpfen diplomatische Beziehungen. Gleich sechs Spieler dürfen ab Juni auch via Internet ihr Können beweisen. Gleich 24 verschiedene Rassen beharken sich im von vielen lang erwarteten Star Control 3 (Accolade, August), das im Vergleich zu seinen erfolgreichen Vorgängern technisch deutlich aufgebohrt wurde und wiederum stundenlangen Strategiespaß qarantieren sollte. Eine endlich lauffähige Version von "Z" endeckten wir auch bei Warner. Das Spiel soll nun endgültig im Juli erscheinen. Ebenfalls demnächst verfügbar: Safecracker, ein Adventure im Myst-Stil mit unzähligen hochwertigen Render-Grafiken, Return Fire, ein Action-Strategiespiel, und M.I.A., eine moderne Luftkampf-Simulation.

#### Tomb Raider

Ein Action-Adventure besonderer Güte hatte Core Design in petto (siehe rechts): In Tomb Raider schlüpfen Sie in die Rolle der Lara Croft und durchstreifen riesige 3D-Welten, die von gefährlichen Kreaturen bewohnt werden. Die ersten bewegten Bilder sahen wirklich umwerfend aus. Nicht nur, daß sich die Heldin sehr geschmeidig durch die SVGA-Welten bewegt, zahllose begeisternde Lichteffekte sorgen dafür, daß sich der Spieler einer eigenen Welt zugehörig fühlt, ein Gefühl, das nur wenige Titel noch vermitteln können. In der Endversion werden wahrscheinlich rund 20 Höhlensysteme zur Erkundung bereitstehen. Sollten die Puzzles auch nur annähernd die Qualität halten, die die Grafiken versprechen, können Sie sich im Herbst auf einen weiteren Top-Titel (erscheint bei Centre-Gold) freuen.

Christian Bigge



DEADLOCK VON ACCOLADE, C&C MEETS CIV. PART TWO. DAS SPIEL MACHTE BEREITS EINEN SEHR KOMPLETTEN EINDRUCK.





DIE LICHTEFFEKTE IN TOMB RAIDER SIND ATEMBERAUBEND. DIE LEVEL BESTEHEN IMMER AUS VERSCHIEDENEN EBENEN.

#### MESSENOTIZEN

müssen Sie sich noch gedulden. Das nächste Projekt von Attic wird Herrscher der Meere sein, eine

Kombination aus Strategiespiel und Wirtschaftssimulation, die vor Weihnachten auf den Markt kommen soll. **V 21st Century** plant neben einem **Pinball Construction Kit** die Veröffentlichung der WiSim **Flughafen Manager**. Das Adventure **Synnergist** steht kurz vor der Vollendung. **V** In den Läden

dürfen Sie auch bald Sampras Extreme Tennis erwarten. Als Erscheinungstermin gibt Codemasters den Juni an. ▼ Der Cyber-Krimi Sato City erscheint bei den Merit Studios im Herbst dieses Jahres. ▼

#### Füttern nicht vergessen

Um den monotonen Arbeitsalltag zu versüßen, hat sich Mindscape ein nettes Produkt für Ihren Desktop ausgedacht. Mit Dogz läßt sich eine Welpe nach Wahl im Computer großziehen. Dem treuen Vierbeiner kann man allerlei Tricks beibringen, er macht Männchen, schlägt Sal-

tos, rollt sich über den Boden usw. In Echtzeit wächst er aus und lernt auch dazu. Dogz fungiert auf Wunsch auch als Screensaver, nur Füttern sollte man nicht vergessen. Die Pelztiere dürften schon bei Ihrem Händler auf ein neues Herrchen warten.

Infos: Mindscape, Zeppelinstraße 321, 45470 Mülheim/Ruhr



BALLSPIELEN MAG DER KLEINE BESONDERS GERN.

#### Zweierlei Multimedia

Die Grolier Multimedia Encyclopedia 1996 soll noch diesen April erscheinen. In dem umfangreichen Nachschlagewerk werden 33.000 Begriffe erläutert, fast ieder vierte mit Foto. Auch 5.000 historische Begebenheiten lassen sich abfragen, und durch die 800 Landkarten wäre das Paket wohl perfekt, Zeitgleich kommt Meet MediaBand auf den Markt, ein Musitainment-Produkt. Klänge aus den unterschiedlichsten Richtungen sind hier fetzig untermalt und in Szene gesetzt. Interaktive Eingriffe sind außerdem auch noch möglich.

Infos: Bomico, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach

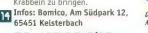
DIE ENCYCLOPEDIA BEFASST SICH NICHT NUR MIT ELEK-TRONISCHER UNTERHALTUNG.

AUSGEFALLENE MUSIKVIDEOS SIEHT MAN BEI MEDIABAND.

	maka Umiya Aspenhari
to to a	~ 3010 04
	Miller matthematic is
	virtual evality
ec	Since the 1970s, tectmologists have learned
from an	Thow to produce arenated computer eneges of
OF THE PERSON NAMED IN	objects that exhibit the colors, teatures, and
Market Stage	changing spatial overtailors that their counterparts exhibit in the rest world. The
B.co.	reaces can also be subsected to classome light
Box 4	conditions and to simulated effects of gravity
@ m.	and other forces (see COMPLITER GRAPHICS
The same of	COMPLITER MODEL NO. The results can
S as on faces	look as real as actual motion pictures. The Surfley arm of technologists as to make it
III a see a see	possible for persons to "seter" and actually
Bear or	recognitio VII Thus, for this is being achieved
Land Committee of the C	
Bellery	The tags are been assessed to District

#### Wormfodder

Mit der Worms Reinforcements-Zusatz-CD lassen sich Ihre Kriegswürmer neu bewaffnet auf weitere Missionen schicken. Dazu kommen andere Audio-Tracks, neue Spieloptionen und sogar die Spiel-Engine wurde perfektioniert. Kreative Wurmzüchter können außerdem eigene Landschaften zeichnen, Sprachsamples aufnehmen und anschließend integrieren. Das Originalspiel wird selbstverständlich benötigt, um die Würmer zum Krabbeln zu bringen.



CHARGETTAL WORLD HE DIE WURMER AUF DEM VOR-MARSCH. JETZT GEHTS RUND

#### Die Gitarrenlehrerin

Ein Musikinstrument zu erlernen ist nicht nur eine zeitaufwendige, sondern meist auch eine kostspielige Angelegenheit. Durch Guitar Hits können Sie nun anhand von ausgewählten Liedern anerkannter Gitarristen, wie zum Beispiel Jimmy Hendrix, mit der Klampfe üben. Der Song wird einem dabei mit Noten vorgespielt, die dazu nötigen Fingerbewegungen

sind links oben eingeblendet. Mittlerweile müßte Guitar Hits schon erhältlich

Infos: Ubi Soft. Aktienstraße 62, 45473 Mülheim/

WIE DIE VERSCHIE-DENEN GRIFFE GE-HEN, WIRD EINEM VORGEFUHRT



#### Telesimulation

Wer erinnert sich nicht mehr an das bange Warten auf die Einschaltquoten bei der 13. Wiederholung von "Der Blob"? Die Rede ist natürlich von Mad Greenwood schickt sich jetzt an, den zweiten Teil des amüsanten, aber auch anspruchsvollen Strategiespiels zu veröffentlichen.



WIE DAS SPIEL, SO AUCH DIE GRAFIKEN. EBEN ZIEMLICH VERRUCKT.

Schönere Grafiken und Spitzensound sollen das neue Werk auszeichnen. Sobald wir eine testfähige Version erhalten, werden Sie natürlich darüber umgehend informiert.

Infos: Greenwood Entertainment, Glockengarten 1, 44803 Bochum

#### Endzeit abgespaced

In BLAM! Machinehead kommen wieder 3D-Action-Freunde auf ihre Kosten. Im Stil von Terra Nova soll gegen den Machinehead-Virus vor-

gegangen werden, der schon die halbe Welt entvölkert hat. Zahlreiche stimmungsvolle Mission-Briefings vermitteln das passende Endzeitfeeling, während es in den Action-Sequenzen ordentlich zur Sache geht. Das vielversprechende Spektakel dürfte in etwa bis Juli auch auf Ihrem Bildschirm explodieren.

Infos: Centre Gold, Neuer Pferdemarkt 1, 20359 Hamburg



VON DIESEM HELIKOPTER IST NUR DER ROTOR UBRIG

Die Gewinner des Software 2000 Gewinnspiels: Ilona Hofmann, 91257 Pegnitz: den Pentium100; Stefan Sommer, 65549 Limburg: die Soundkarte; Tobias Herzog, 08340 Schwarzenberg: die Uhr; Mustafa Ünlüer, 59507 Lüdenscheid und Ruth Schaldach, 40625 D.-Dorf: je ein Überraschungspaket.





 Neu bei Topware: PC Tools für Windows/Win95 und seine DOS-Variante PC Tools Pro sind ab sofort für ca. 50.- DM erhältlich, Mit D-Mail (ca. 30,- DM) können Sie an Handy-Besitzer Nachrichten per Modem verschicken. Das komplette Win95-Paket Megastorm (ca. 40,- DM) wartet mit über 550 Anwender- und Dienstprogrammen sowie Spielen auf, Eigene Kostenkalkulation für Ihren PKW wird mit BV Win-KFZ extrem einfach (Windows, Win95, DOS; ca. 30,- DM). CD-Man, das kreative Nachvertonungsstudio für Ihre Audio-CDs für ca. 50,- DM. Der weltbekannte Zeichentrickfilm Pinocchio und seine Freunde ist mit jedem CD-i Player oder PC mit passender Software abspielbar (ca. 20,- DM). Sprachen lernen in 90 Tagen wurde um Italienisch, Latein und Deutsch erweitert, jedes für ca. 20,- DM erhältlich. ◆ Von CDV jetzt im Handel: Ikarus Translator PRO Vollversion übersetzt die sieben wichtigsten europäischen Sprachen, dient als Textverarbeitungsprogramm und Datenbanksteuerung (ca. 50,- DM). Astronomie PUR! bietet mehr als 75 Shareware-Programme über die unendlichen Weiten (ca. 20,- DM), CAD PUR! bringt zahlreiche Shareware-Versionen anerkannter Konstruktions- und Zeichenprogramme (ca. 20,- DM). Ihre Kenntnisse in Naturwissenschaften, Geographie, Geschichte und vielen anderen Bereichen können Sie jetzt mit Wissen PUR! aufbessern (ca. 20,- DM), Auch diesen Monat stellt die Monats CD April 1996 wieder interessante Shareware-Versionen vor (ca. 30,- DM). • Warner Interactive kündigte Return Fire, ein 3D-(Multiplayer)-Strategiespiel für Mai an, das in einigen Features sogar C&C überlegen ist (ca. 95,- DM). ◆ Rauser Advertainment stellt sein neuestes Produkt, einen interaktiven Krimi auf CD-ROM, vor: Free Spirit ist in Ihrer Volksbank/Raiffeisenbank für nur 8,-DM zu haben. • Zu Technostar Scooters Klängen können Techno-Freaks von Virgin jetzt gegen Bandmitglieder Manic Karts um die Wette fahren; dazu gibt es multimediale Infos über die Band (ca. 40,- DM).

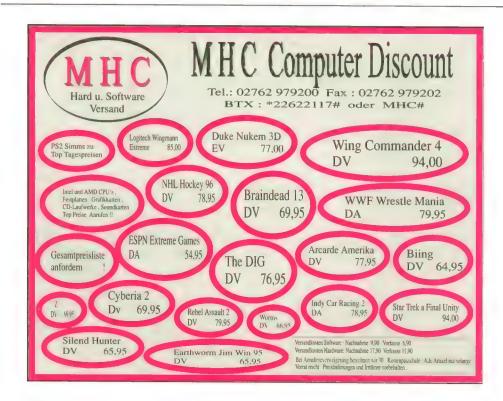
#### PC ACTION

#### **Unser Service**

- Abonnement-Betreuung
  Für Abo-Bestellungen und Fragen
  zum Abonnement. Nicht bei
  technischen oder Tips &
  Tricks-Fragen.
  09 11 5 32 51 79
- E-Mail Redaktion
   Christian Bigge:
   cnbigge@pcaction.de
   Christian Müller:
   cnmueller@pcaction.de
- Internet-Homepage http://www.pcaction.de
- Leserbriefe
   Computec Verlag
   PC Action Leserbriefe
   Isarstraße 32-34
   90451 Nürnberg
   siehe auch E-Mail
- Leserservice Computec Verlag Leserservice Isarstraße 32-34 90451 Nürnberg



- PC Action CD-ROM siehe Reklamationen
- ➤ Programmeinsendungen Computec Verlag PC Action Software Isarstraße 32–34 90451 Nürnberg
- Reklamationen
   Astat Media GmbH
   Am Steinacher Kreuz 22
   90427 Nürnberg
- Reklamationshotline
   Mo. Fr. 14 18 Uhr
   09 11 30 50 30
- ➤ Tips & Tricks Computec Verlag PC Action T&T Isarstraße 32-34 90451 Nürnberg oder per E-Mail



#### Mars-Mission



IN GERENDERTER UMGEBUNG SUCHEN SIE DIE MARSARCHIVE

Nach einer bekannten Roman-Vorlage des SF-Autors Ray Bradbury (Fahrenheit 451) entsteht derzeit bei Viacom New Media ein neues Adventure-Spiel mit dem Titel "The Martian Chronicles". In einer komplett gerenderten SVGA-Umgebung begibt sich der Spieler auf die Suche nach den Zeugnissen einer verschollenen Kultur auf dem roten

Planeten. Als sich die Gerüchte über gesichtete Marsianer und ein machtvolles marsianisches Artefakt verdichten, scheinen Fiktion und Wirklichkeit zu verschwimmen. Letzlich können nur die verlorenen Archive der Marsianer Gewißheit bringen. Sie zu finden ist Ihre vorrangige Aufgabe. Die noch in diesem Monat erscheinende CD-ROM verfügt über eine Internet-Hyperlink-Option zu einer Tips-Homepage und einen Multimediateil, der ein Exklusiv-Interview mit Bradbury beinhaltet. Info: Viacom New Media, Stützeläckerweg 12-15, 60489 Frankfurt/M.

#### Shannara: Deutsche Version



MIT VIEL AUFWAND EINGE-DEUTSCHT. LEGENDS FANTASY-ADVENTURE SHANNARA.

Legends Fantasy-Adventure Shannara wurde in den letzten Monaten einer kompletten Synchronisation unterzogen. Zwei Wochen Studio, mehr als 20 Sprecher und 200.000 Wörter, die übersetzt werden mußten, zeigen welchen Aufwand man bei Virgin Interactive Entertainment in Hamburg in das Projekt gesteckt hat. Für die deutsche Version wurde zudem der Parser, der zur Textein- und Ausgabe während des Spiels dient, komplett neu pro-

grammiert. Alle, die sich das textintensive SVGA-Adventure in der englischen Fassung nicht antun wollten, dürfen sich jetzt ohne Verständnisprobleme oder Wörterbuch-Studium auf drei Stunden Sprachausgabe sowie spannenden und anspruchsvollen Abenteuerspaß freuen.

Info: Virgin Interactive Entertainment, Borselstraße 16b, 22765 Hamburg

#### Pinball Wizard



DIE ROCKOPER TOMMY ALS INTERAKTIVES ADVENTURE.

Zu der Zeit, als aufgemotzte Motorroller das Straßenbild bestimmten und der Traum von der Eroberung des Weltalls in den Köpfen der Menschen herumspukte, war die Musik einer Band in der jungen Generation besonders angesagt: The Who. Die Jungs um Pete Townsend und Roger Daltrey begeisterten aber nicht nur auf ihren Konzerten, sondern spendierten 1975 auch dem Ken Rus-

sel-Film Tommy Titelsong und Soundtrack. 1993 folgte mit viel TamTam das gleichnamige Broadway-Musical, vom inzwischen betagteren Who-Leader selbst inszeniert. Von Interplay gibt es zu den Abenteuern des "Pinball Wizard" jetzt die CD-ROM Tommy - The Interactive Adventure mit Videos, Clips und natürlich der Musik der legendären Gruppe. Die CD erscheint bei Interplay und soll DM 99,90 kosten.

Info: Acclaim, Fürstenfeldstr. 9, 80331 München.

#### Sega: Exklusive PC-Spiele



ZUSAMMEN MIT DAYTONA USA DÜRFTE AUCH BALD SEGAS AUSNAHME-REINNSPIEL SEGA RALLY OHNE JEGLICHE ZUSATZ-HARDWARE AUF JEDEM WINDOWS 15-PC ZU SPIELEN SEIN.

Der japanische Videospielehersteller machte unlängst mit der Einrichtung der PC-Spiele-Division SEGA PC auf sich aufmerksam. Alsbald folgten mit Comix Zone, Ecco the Dolphin und Tomcat Alley die ersten 16Bit-Umsetzungen von MegaDrive und MegaCD. Zu dieser Ausgabe überraschte Sega mit der tollen Win95-Umsetzung des Saturn-Kampfspiels Virtua Fighter Remix (siehe Seite 142). Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns ein offizielles Statement des Sega Europe Chefs Malcolm Miller, in dem der Brite die exklusive Entwicklung von PC-Spielen in Aussicht stellt: "Es mag Bereiche geben, für die Sega spezielle PC-Software entwickelt, und wir untersuchen genau wo diese liegen könnten." Bevor allerdings Sega-Spiele zuerst für die PC-Plattform veröffentlicht werden, wird Sega weiterhin Win95-Versionen der erfolgreichen Saturn-Titel umsetzen. Hier gab Miller die beiden PC-CD-ROM-Titel Daytona USA und Sega Rally bekannt, Führt man sich die Performance der VFR-Konvertierung vor Augen, könnten die beiden erstklassigen Rennspiele schon zu Weihnachten in den Softwareregalen stehen.

Info: Sega Gesellschaft für Videospiele mbH, Hans-Henny-Jahnn-Weg 53, 22085 Hamburg

#### Strategie im Internet

Mit Deadlock erscheint unter der Federführung von Warner Interactive ein neues SVGA-Kolonisationsspiel von Accolade. Als Anführer einer Bevölkerungsgruppe (Menschen, div. Aliens) nehmen Sie am Wettstreit um die Besiedelung und Unterwerfung eines Planeten teil. Die Werkzeuge für Ihren Sieg sind dabei sowohl ökonomischer als auch militärischer Art. Dazu müssen Terrain und gegnerisches Verhalten genau erkundet oder sinnvolle Allianzen geschlossen werden. Ein richtiges Ressourcenmanagement ermöglicht auch das schnelle Vorantreiben der technologischen Entwicklungen. Der Clou bei dieser

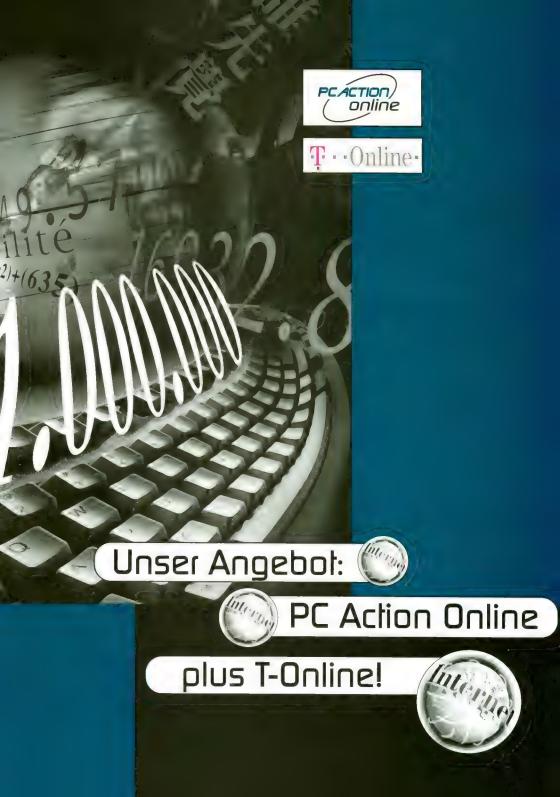
vorantreiben der technologischen Mischung aus militärischem Strategiespiel und Wirtschaftsimulation unter Windows könnte der angekündigte Mehrspieler-Modus werden. Bis zu sechs Spieler können sich im Netzwerk oder sogar per Internet an dem Wettlauf um Bodenschätze und strategische Stellungen beteitigen.

Deadlock soll im **September** komplett in Deutsch erscheinen.

Info: Warner Interactive Entertainment, Lachnerstraße 2, 22083 Hamburg



DER DEADLOCK-BILDSCHIRM. LINKS DAS AKTIONSFENSTER, RECHTS OBEN DIE KARTE, RECHTS UNTEN DIE RESSOURCEN.





## PC ACTION Online

http://www.pcaction.de

#### Das Online-Magazin

Hier finden Sie News, Previews und Reviews zu den brandaktuellen Spielen - oft schon mehrere Tage, bevor PC ACTION im Handel erscheint. Die neuesten Screenshots, Hintergrund-Informationen und Tests - mit PC ACTION online sind Sie täglich up-to-date.

#### Das Online-Forum

Im Online-Forum chatten Sie mit Rainer, holen sich Tips&Tricks von anderen Usern, besuchen das "Multiplayer's Inn", um Modem-Spielgegner zu finden, nehmen an Competitions teil oder unterhalten sich direkt mit den Spieleherstellern.

#### Download-Area

Sie wollen die neuesten Demos, Bugfixes oder Updates? Sie suchen zusätzliche Levels, Cheats oder Erweiterungen zu Spielen? In der "Download-Area" gibt es alles, übersichtlich sortiert und sofort abrufbereit.

#### T&T A-Z Online

In unserer Tips&Tricks-Datenbank finden Sie Kurztips, Cheats und Komplettlösungen zu allen aktuellen Spielen und zu Spieleklassikern. <u>Wenn Sie zukünftig in einem</u> Rollenspiel, einem Adventure, einer Simulation oder einem Action Spiel nicht weiterkommen, über PC ACTION online haben Sie die Lösung in Sekunden.

#### **Action Park\***

Über diesen Premium Dienst bieten wir Ihnen echte Multiplayer-Spiele - online.
Ob Sie mit bis zu 50 anderen Spielern um die Fußballmeisterschaft kämpfen, mit Dutzenden von Rittern, Elfen oder Zauberern in Dungeons steigen oder live an der Börse spekulieren - mit PC ACTION online erleben Sie Spielen anders. Aufregender Interessanter. Interaktiver. Und jeden Monat kommen neue Spiele dazu!

\* zum Start von PC ACTION online sind noch nicht alle Spiele verfügbar

PC ACTION online die ganze Welt der PC-Spiele -**Kostenlos!** 

## T-Online

Ihr Internet-Zugang - bundesweit zum Citytarif

PC ACTION bietet Ihnen jetzt in Zusammenarbeit mit 1&1 Direkt GmbH den Internet-Zugang zum Ortstarif Schon über 1.000.000 User nutzen T-Online, den Online-Dienst, der einfach alles kann: Internet, Btx, Btx plus und eMail. Mit T-Online erhalten Sie Zugang zu PC ACTION online und allen anderen Internet-Angeboten. Homebanking mit Btx und der bundesweite Zugang zum günstigen Citytarifauch per ISDN- sind dabei das starke Plus gegenüber anderen Online-Diensten. Ihr Internet-Zugang - der Weg zu PC ACTION Online!



Das Online-Paket zum Einstieg bei T-Online - gratis!

Jetzt bestellen! Inc.



#### Ihr Dankeschön: Ein Online-Paket zum Einslieg bei T-Online - gralis!

- |■ "Netscape-Navigator" für den schnellen Internet-Zugang

January Januar

"Intern@t Guide" - alles über das globale Netz, die wichtigsten Dienste u.v.m.

"PC ACTION Pack" - drei starke

Spiele auf CD-ROM

Zusätzlich übernimmt 1&1 für Sie die Zugangskosten zu T-Online, die normalerweise einmalig DM 50,- betragen.

Die Kosten von T-Online sind das überzeugendste Argument:

Grundentgelt pro Monat: nur DM 8,-

T-Online-Zeittakt täglich von 18.00 - 8.00 Uhr 2 Pfennige pro Minute auch an Wochenenden und Feiertagen!

T-Online-Zeittakt werktags von 8.00 - 18.00 Uhr 6 Pfennige pro Minute

Sensationell günstig ist auch die Nutzung: nur mit T-Online können Sie sich bundesweit zum Citytarif einwählen!

Keine Zusatzkosten für eMail, für Internet nur zusätzlich 5 Pfennige pro Minute! Bei Btx plus erhöht sich der angeg. Zeittakt um 7 Pfennige pro Minute.

So einfach ist Ihr Zugang zu T-Online:

Heute anmelden, schon in wenigen Tagen erhalten Sie Ihr Online-Paket.

Einfache Installation! In der bei gefügten Installationsanleitung wird einfach, Schritt für Schritt erklärt, wie's geht - eine Sache von Minuten!

Ihre persönliche Zugangskennung erhalten Sie innerhalb weniger Tage per Einschreiben von der Deutschen Telekom



#### Die gute Nachricht für Noch-Nicht-Modembesitzer:

1 & I-Modems zu günstigen Komplettpreisen!

Modem Speedster 14,400 nur DM 169,inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software Laistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 14.400 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 57.600 bit/s, inkl. Fax-Funktion Best.-Nr. Windows: 8413

Modem Skyconnect 28.800 nur DM 299,inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software

Laistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 28.800 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 11.5.200 bit/s, inkl. Fax-Funktion. Best.-Nr. Windows: 8414



Der dritte Teil der Master-Serie steht kurz vor der Vollendung. Wer nur kleinere Verbesserungen zum Vorgänger erwartet hat, täuscht sich gewaltig. Der Nachfolger bringt viele neue Features und außerdem das Beste aus Master of Orion und Master of Magic.

is zu acht Rassen entdecken relativ gleichzeitig das Geheimnis der Raumfahrt. Aus Platznot oder Herrschsucht wird der Schrei nach neuen Kolonien immer lauter. So dürfen Sie wieder expandieren, Kriege führen, Handelsabkommen und Allianzen schließen, Schiffe bauen und den Weltraum erforschen. Zumindest bis eine verbannte bösartige Rasse wieder in die Orion-Galaxis zurückkehrt, deren Ziel die Vernichtung aller anderen Lebensformen ist. Abgesehen von der neuen Vorgeschichte ist der grobe Spielinhalt auch beim zweiten Teil, der lange unter dem Arbeitstitel Master of Antares lief, gleichgeblieben, Die Möglichkeiten des Spielers hingegen sind jetzt vielseitiger, detaillierter, realistischer, umfas-

#### Master of Orion 2

## RUNDERN

sender, komplexer... In diesem Punkt kann Master of Orion 2 ietzt auch leicht mit Civilization 2 konkurrieren, wurden doch auch wieder ähnliche Features verarbeitet.

#### Rekombination

Das simple Sternensystem-Planeten-Menü wurde aufgegeben, jetzt ist es durchaus normal, daß mehrere Planeten um einen Stern kreisen, Jeder Planet selbst wird jetzt ähnlich einer Stadt bei Master of Magic behandelt, d.h. die Bevölkerung teilt sich flexibel in Farmer, Arbeiter und Wissenschaftler. Neuerdings spezialisieren sich die Bevölkerungsteile nach einiger Zeit, womit ein Umschwenken von Produktion auf Entwicklung nicht mehr so grenzenlos einfach ist. Auf der Planetenoberfläche und im Orbit lassen sich jetzt Einrichtungen bauen, die das Output und die Verteidigung (sowohl orbital als auch konventionell) extrem beeinflussen. Auf der Oberfläche stehen außerdem mehr oder weniger gut trainierte Soldaten bereit, um einer Invasion vorzubeugen.



SO SIEHT DIE BRANDNEUE PLANETENOBERFLACHE AUS. DIE BE-VOLKERUNG TEILT SICH IN FARMER, ARBEITER UND FORSCHER.

#### Space Academy

Auch in der Raumfahrt hat sich viel getan. Bis zu 30 Schiffstvpen dürfen jetzt gleichzeitig existieren, auch die Möglichkeit, eigene Kreationen zu entwerfen, wurden erweitert. Alle Waffen lassen sich ietzt modifizieren und feuern nicht mehr in jede beliebige Richtung, es sei denn sie sind dementsprechend ausgestattet. Auch die Special Devices wurden erheblich erweitert. Schiffe können nun auch als

Flugzeugträger fungieren und kleinere, aus Platzgründen nicht lichtgeschwindigkeitstaugliche Jäger, Kreuzer oder Kolonieschiffe transportieren. Ferner sind die Basisschiffgrößen noch um Titan und Todesstern erweitert worden. Zu guter Letzt merkt man jetzt auch, daß jedes Schiff von einer mehr oder weniger fähigen Crew gesteuert wird. Die Crew gewinnt durch Gefechte oder den Aufenthalt in Systemen mit einer orbitalen Akademie an Erfahrung.





DURCH DIE NEUEN MÖGLICHKEITEN, SCHIFFE SELBST ZU KREIERN, KOMMT VIEL ABWECHSLUNG IN DEN TAKTISCHEN KAMPF

WISSENSCHAFT, PROPUKTION UND STEUERN SIND JETZT WIE
BEI MASTER OF MAGIC RELATIV UNABHANGIG VONEINANDER.

## EUERI

#### High-Tech

Das Forschungsprinzip vom ersten Teil war ja schon schön durchdacht und spieltechnisch hervorragend. Auch hier hat man auf etwas mehr Realismus gesetzt, wobei sich die verschiedenen Gebiete dem Inhalt und Namen nach an heute schon bestehenden Wissenschaften orientieren. Alle Erfindungen wurden nicht nur neu umverteilt, zahlreiche neue Errungenschaften der Einsteins lassen sich ebenfalls gewinnbringend in Kolonien und Schiffe investieren.



Neuerdings hat man am Anfang des Spiels die Möglichkeit, nicht nur eine vorgefertigte Rasse auszuwählen, jetzt darf man seine eigene Spezies mit allen Stärken und Schwächen selbst kreiern. Wie bei Master of Magic bekommt man hierfür eine bestimmte Anzahl Punkte, die man auf die Gebiete verteilt. Master of Orion 2 ist auf bis zu acht Spieler ausgelegt, die wahlweise vom Computer gesteuert werden. Modem- und Netzwerkfunktionen sind integriert, wer keins von beidem besitzt, kann sich immer noch an einem Rechner abwechseln.





NUN LÄSST SICH EINE RASSE NACH WUNSCH ERSTELLEN.



AUCH IN DER DIPLOMATIE STEHEN NEUE WEGE OFFEN



DIE TABELLARISCHE PLANETEN-VERWALTUNG VEREINFACHT DIE BENUTZERFUHRUNG



BIS ZU 30 SCHIFFTSYPEN KONNEN IN EINER FLOTTE SEIN.

#### DAS DREAM TEAM

Die Grafik des ersten Teils (unten links) war noch wenig berauschend, jedoch völlig ausreichend. Die Fülle neuer Optionen bei Master of Orion 2 (unten rechts) ist übersichtlich nur noch mit SVGA darzustellen. Nachdem jeder Planet ein eigenes Menü hat, bleibt jetzt auf der Galaxiskarte mehr Platz. Für jedes System läßt sich auch beim zweiten Teil ein Fenster öffnen, aus dem man durch simples Anklicken in das Koloniemenü wechselt.





## soft

68,95

72,95

59,95 69,95

84,95

78.95

89,95 84,95

34,95

84.95

Spycraft

39,95

78,95

79,95

68.95

79,95

69,95

68.95

		CL
3D Ultra Pinball 5th Musketeer	EV	63
Abuse	DV	69
All-64 Longbow Alone in the Dork 1 - 3	DV	66
Albion Arcade Amerika	DV	78
ATF US (X-Fighters)  Bad Mojo	DV	78

use	DV	69.95
64 Longbow	DV	*85.95
e in the Dark 1 - 3	DV	66.95
оп	DV	85.95
ade Amerika	DV	78.95
US (X-Fighters)	DV	78.95
dMoio	DV	78.95

#### Die Siedler 2 DV 68,95

	Boldies	DV
	Battle Isle 3	DV
i		RY
	Bermuda Syndrome	DA
	Big Red Racing	DV
	Bleifuß (Screamer)	DA
	Braindead 13	DV
	Burning Steel 4	DV
	Bureau 13	DV
		ĎΫ
	Caesar 2 Caribbean Disaster	
	Caribbean Disaster	DV
	Chewy-Flucht von F5	DV
	Civilization 2	DV
	Command & Conquer Com. & C. SVGA Win95	DV
	Com. & C. SVGA Win95	DV
	Com.&Conq. Miss. CD	DV
	Conquest of the New World	DV
		DV
	Creature Shock	
	Crusader – No Remorse	DV
	Cyberia 2	DV
	Cybermage	DV
	Cyberspeed	DV
	Daggerfall	DV
	Defcon 5	DV
	Der Druidenzirkel.	DV
	Descent 2	DA
ì		DA
ı	Destruction Derby	
ł	Die Fugger 2	DV
ı	Die Siedler	DV
ı	Die Siedler 2	D٧
ı	Discworld	D٧
ı	Duke Nukem 3D	DA
ı	Dungeon Keeper	DV
ı	Earthsiege 2 - Skyforce	DA
ı	Earthworm Jim (Win95)	DV
ı	Earthworm Jim 1&2	DA
ı		DA
J	Ecco the Dolhpin	DV
J	EF 2000 (TFX)	DV
ı	ESPN Extreme Games	DA
ı	F1 Grand Prix 1	DV
J	F1 Grand Prix 2	DV
١	F1 Manager 96	DV
١	Fade to Black	DV

#### **Grand Prix 2** DV 04.05

Fast Attack	DV	64,95
FIFA Soccer	DV	29,9
FIFA Soccer 96	DV	78,9
Gabriel Knight 2	DV	84.95
Grand Prix Manager	DV	84.95
Hard Ball 5	DA	78,9
Hattrick	DV	78,95
Hi-Octane	DV	39,95
Indy Car Racing 2	DV	78,93
Jagged Alience	DV	39,95
Kings Quest 7	DV	39,9
Little Big Adventure	DV	29,95
MAGI	DV	73,95
Magic Carpet Plus	DV	29,95

Manic Karts	DA	
Mechwarrior 2 Special	DV	
Nescar Racina	DV	
Navy Strike	DV	
NRA Live D6	DV	

NBÁ Live 96	DV	78.95
Need for Speed	DV	78.95
NHL Hockey 95	DA	29.95
NHL Hockey 96	DV	78,95
Normality Inc.	DV	74,95
Panzer General 2	DA	75,95
Phantasmagoria	DV	90,95
Pinball 95	DA	59.95
Pinball Wizzord 2000	DA	69,95
Pole Position	DV	89,95
Police Quest SWAT	DV	79.95
Rätsel des Master Lu	DV	69,95
Rayman	DA	69.95
Red Ghost	DV	79,95
Rebell Assault 2	DV	*83,95
RIPPER	DV	78,95

49,95 79,95 RTL Samstag Nacht Sea Legends Sensible World of Shannara 69,95 ockwave Assault Silent Hunter 69,95 Silent Thunder Simon 2 incl. T-Shirt Skunny Space Bucks 69,95 Space Marines Speed Haste

#### Civilization 2 DV 78,95

78.95

Star Trek-Deep Space 9DA	77,95
Star Trek-Deep Space 9DV	i.Vorb
Star Trek-Final Unity DV	73 95
Steel Panthers DV	73,95 75,95
5.T.O.R.M. DA	78,95
Stonekeep DV	90.95
Syndicate Plus DV	39,95
System Shock DV	39,95
T-MEK DA	*79.95
Teamchef DV	84,95
Terminator Future ShockDV	78.95
Terra Nova DA	77,95
Terra Nova DV	*77,95
The Dig DV	*78.95
This means Wor (Win95) DV	85,95
Thunderhawk 2 DV	79.95
TILT ! DA	59,95
Top Gun-Fire at WillDV	78,95
Torin's Passage DV	84,95
Track Attack DV	71,95
Urban Runner DV	*84,95
US Navy Fighters Gold DV	85,95
Virtual Snooker DA	84,95
Warcraft 2 DV	79,95
Warcraft 2 Mission DV	29,95
Warhammer DV	69,95
W. Gretzky All Stars DA	72,95
Westwood Compilation DV	79,95
Wing Commander 3 DV	78,95
Wing Commander 4 DV	99,95
Worms DV	69,95
Worms Reinforcements DV	39,95
WWF Wrestlemania DA	84,95
Z DV	*69,95
Zork Nemesis DV	79,95
MS Sidewinder Pro Joystick	99,95
Wingman Extreme Joystick	99.95

Lenkrad 249,95

ersandkosten: Nachnahme 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlkariengebühr) = Vorkasse 6,95 DM. Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSVERPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Thrustmaster T2

Versandanschrift: dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2 • 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66 • Telefax: 0 77 33 / 67 88 Ladenlokal: Kreuzensteinstr. 12 • 78224 Singen/Htwl.

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 25,-DM Inh. Winter • Intürner und Preisanderungen vorbehalten – Ladenpreise können

## DAS SIND WIR...

Nachdem die Startarbeiten für die bemerkenswerte PC Action-Umlaufbahn erfolgreich abgeschlossen sind, können wir uns Ihnen nun in dieser Ausgabe persönlich vorstellen. Schließlich wollen wir Sie wissen lassen, wer genau hinter all dem redaktionellen Inhalt steckt. Den Anfang macht in dieser Ausgabe der feste Stab der PC Action-Redaktion.



#### Christian "Borussia" Bigge

Redaktions-Methusalem mit 29 Lenzen, geistig noch frisch. Ehen und langfristige Bindungen zu Computerspielen, allem, was mit Sport zu tun hat, Borussia Dortmund, gutem Essen, fesselnden Romanen (auch Klassikern wie Goehes Wilhelm Meister), Skifahren und zu einer Frau. Im Auftrag der PCA auf der Suche nach Spiele-Tips und brandheißen News. Nur mit Fesseln, Streckbänken, Elektroschocks oder TV Sport-Übertragungen von einem neuen Sportspiel abzuhalten und häufiger mit einer Wirtschaftssimulation im stillen Kämmerlein er wischt. Gelegentliche Abstecher in alle Genres, wenn die Qualität stimmt.

#### Die elektronischen Kisten:

- 1980: Hurra, ein Atari 2600 mit Pitfall, Defender und Donkey Kong! Wo bleiben die guten Sport-Games?
- 1983: C64 bei einem Freund gesichtet, den mußt Du auch haben!
- 1987: Uni-bedingter Umstieg auf den Amiga, naja, vielleicht haben auch Great Courts, Bundesliga Manager, Oil Imperium und Ports of Call den Umstieg forciert??!
- 1991: Der erste 386DX33, ein wahres Höllengerät dank Spielen wie Silent Service, Larry oder Wing Commander. Für Sportspiele wird zunächst auf ein Mega Drive ausgewichen!
- 1995: Pentium 133 mit 16 MB RAM, für wenige Monate Besitzer einer aktuellen High-End-Maschine!
- 2040: Trotz des Rentenalters mit dem Gigantium 8000 und 256.000 MB Space-RAM noch ganz zufrieden, auch wenn es für Wing Commander 31 nicht ganz reicht!

#### Persönliche Software-Perlen:

- · NHL Hockey 94-96, Check, Paß, Schuß, Tor! Kann es Schöneres geben?
- · NBA Live 96, I love this game!
- · F1 Grand Prix 1 bis ?, Damon, jetzt geht's Dir an den Kragen!
- · Pole Position, F1 Manager und Grand Prix Manager, siehe oben!
- BMH, Hattrick und Teamchef, erst nach dem 17. Europapokal-Sieg langweilig, oder?
- · Virtual Snooker, fast so gut wie eine "echte" Partie!
- · Indiana Jones and the Fate of Atlantis, das bisher beste Adventure aller Zeiten!
- · C&C Multiplayer, gib ihm Saures, Bruder!
- Wing Commander 3, als Blair seine Szenen noch mit mehr als drei Gesichtern bestritt!

#### Christian "Zeitgeist" Müller

Zellalter: 28 Jahre

Auftrag: Action und Adventure aufspüren und abtasten.
Position: PCA-Kommandobrücke

Charakteristik: Netz-Mann, NBA-Spectator und Musik-Motivator.

Einsatzgebiet: Die vier Elemente und das Netz.
Plus-Module: Anti-Schlaf, Wort-Kreator, Low-Food-Funktion.

Minus-Faktor: Genuß-Orientierung.

Interessen: Kosmos, X-Files, Basketball, Klänge

Parole: Das Leben ist zu kurz!

#### Compugraphie

1980

1981 1983

1988

- Atari 2600: Frontalzusammenstoß mit PacMan.

- ZX81, Spectrum: Schmelzpunkt der Folien- und Gummitastatur.

- Commodore C64: Die unerträgliche Faszination des Listings.

- Amiga 500: 2 MB-Tuning und 20.000.000 Byte-HD-Traum.

ab 1990 - intel 286 bis P-Class: Liebe auf den ersten Reset.

#### Favourites: • Descent 2 - das totale Raumempfinden.

- . Wing Commander I-IV einfach gute Unterhaltung.
- · Bleifuß Geschwindigkeit ist eine Droge.
- · The Dig toll erzählter Menschheitstraum.
- · Das Rätsel des Master Lu spannende Puzzle-Story.
- · C&C Multiplayer Urinstinkte werden wach.

#### Alexander "der Nette" Geltenpoth

Erster Atemzug: 1973

Missionsparameter: AI- und Netzgegner in Strategie- und Rollenspielen von ihrer Unterlegenheit überzeugen; neue Software aller Art ausgraben Einsatzdirektive: News, Rollen- und Strategiespiele, CD-Inhalt positive Charakterzüge: zäher Geduldsfaden, Gehirnakrobat, objektiv negative Charakterzüge: sehr empfänglich für Suchtspiele

Interessen: Wissenschaft, Wirtschaft, Technik, Fantasy- und SF-Literatur Devise: Schon ziemlich gut, aber es muß noch besser gehen!

#### Faszination Spiele, Zerrspiegel der Realität:

Fastination Spries, et rispieget une kautat. Empire: Schiffe versenken für Fortgeschrittene Civilization: die absolute Simulation Wizardry: eintauchen in eine andere Welt Ultima: vom ersten bis zum letzten Teil ein Genuß Fantasy General: strategische Herausforderung C&C Multiplayer: "feige Nod-Faktik" siegreich

#### Der Mensch und der Computer:

1982- Apple IIE: farblose Fehlermeldung 1984- C64: Chipskrümel im Brotkasten 1985- Amiga: Diskettenwechselkrampf 1990- PC: ausbaufähige Sympathie







## **KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFEN!**



Schon ab 498.- DM\*

Im Universum herrscht Grafikterror pur! Denn jetzt hält die dritte Dimension Einzug in jeden Rechner. VICTORY 3D paart erstmals die bestechenden Grafik- und Mu timedia-Features der WINNER-Grafikboards mit gnadenioser 3D-Beschleunigung unter DOS (1) und Windows Begeben Sie sich in die fesseind reale Welt atemberaubender Action-Spiele, mitreißender Flugsimulatoren oder rasanter Autorennen.

#### Keine Kompromisse:

VICTORY 3D - Schlechte Zeiten für das Böse im Universum!

- S3 ViRGE 2D/3D-64-bit-Grafikcontroller
- 2-4MB schne les EDO RAM
- Unterstutzt Direct Draw, Direct V den, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP Mapping Livim
- nk optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CDI

FLSAG DH Son enweg 11 □ 5207C Aac e



Vertrieb Info-Tel. +49/0 24 9177 917

Vertrieb Info-Fax +49 1, 41 9177-6 7 FaxBox (Abruf) +49 m 241 9177 4 Mailbox Modem +49/1 241 9177 981 Mailbox ISDN -49 0 241 9177 7800

CompuServe

GO F. SA



Datenkommunikation Computergrafik



Teilnahmebedingungen

Auch Sie können zu den glücklichen Gewinnern gehören, die sich auf den neuesten Stand in Sachen DFÜ, Online und Grafik-Accelerator bringen werden. Tragen Sie einfach die Antwort auf nachstehende Gewinnspielfrage in den Coupon ein, und schon sind Sie den Händen unserer Glücksfee ein Stückchen nähergekommen.

"Mit welcher maximalen Übertragungsrate arbeitet das ELSA Modem MicroLink 28.8TQV und welcher spezielle Prozessor leistet auf der ELSA Grafikkarte Victory 3D seinen 3D-Dienst?"

MicroLink 28.8TQV

ighspeed-Kommunikation im Modem- und Faxbetrieb, mit neuer Voice-Funktion als digitaler Anrufheantworter

- Modembetrieb: Highspeed bis 28.800 bit/s (V.34 und V.Fast Class)
   Faxbetrieb: Senden und Empfangen bis 14.400 bit/s
- Voice-Betrieb: Digitale Aufnahme und Wiedergabe von Sprache mit integriertem Mikrofon und
- Lautsprechei
- Features: Paßwortgeschützter Zugriff, automatischer Rückruf, Fernkonfiguration
- Zubehör: Netzteil, V.24-Kabel, Telefonanschlußkabel, ausführliche deutsche Dokumentation, Microlink-CD
- Software: Kommunikationsprogramm Telix für Windows Lite, integrierte Voice-/Faxsoftware SuperVoice für Windows, Software und WWW-Browser für CompuServe, Btx/T-Online und AOL,
- Fernwartungssoftware, Diagnoseprogramm MODEMTST

  \*Sonstiges: 1.000 Online-Minuter für CyberCity, Benutzungsgutschrift für CompuServe und AOL, Bbt/T-Online-Anmeldung und persönliche Internet-E-Mail-Auresse

it S3-Chip

em

28.8T

Das Grafikboard eignet sich nicht nur für leidenschaftliche Spieler, sondern auch für alle Anwender klassischer Grafikanwendungen unter Windows 95. Verantwortlich für die schnelle 3D-Grafikperformance ist der neue S3-ViRGE-Prozessor. Auch die 2D-Grafikperformance entspricht den von ELSA-WINNER-Boards gewohnten Maßstäben. Mit einem optional erhältlichen MPEG-Modul ist das Abspielen von MPEG-Videos mit Ton in Full-Screen-Auflösung über den Scenic-Highway-Bus moolich.

- 64-Bit-2D/3D-Grafikprozessor ViRGE von S3
- 3D-Beschleuniger f
   ür die neuesten Action-Games unter DOS und Windows
- 2D-Beschleuniger für Parallax Scrolling, Sprites und mehr MPEG 1- und AVI-Full-Screen-Videoplayback
- playout.

  \*DirectOraw-, DirectVideo-, Direct3D, S3d-, DCI- und EnDIVE-Hardwareunterstützung

  \*Scenic-Highway-Bus anch S3-Standard für den Einsatz des optional erhältlichen MPEG-Hoduls und andere Erweiterungen
  - Inkl. den 3D-Action-Spielen Battle Race und Terminal Ve-| Bussystem: PCI | Grafikprozessor: S3 ViRGE | Grafikprozessor: A MB f

- Video-Speicher: 4 MB EDO-DRAM

  - Standards: VESA BIOS 1.2, DPMS, DDC2, "Plug & Play", TUV Ergonomie
  - Grafikstandards: DirectDraw, DirectVideo, Direct3D, S3d, BRen-
  - der, Renderware, DCI- und EnDI-VE-Support · Zubehör: ausführliche deutsche

Dokumentation, Treiber und Videos auf CD-ROM; Spiele Battle Race und Ter-minal Velocity auf CD-ROM; MPEG1-Soft-vare-Decoder XING (auf Diskette)

· GUI-Treiber: Windows 95, Windows 3.1x, Windows NT. OS/2 Warp · Windows-Utilities: WINman, POWERman, RUNman, DESKman, ER-

GONOmeter, DCIset, LEADVIEW 3.0

ausreichend

## computec Verlag

90451 Nürnberg

Angaben zur eigenen Person	ns freue e an de	wew view	o Straße	to uns kurr	Alter	olgende Fra	agen beant	oworten k	er Rückseite ;	
<b>Welche Kriter</b> Skala von 1 ~	теп wä 5, 1 =	ren für sehr w	Sie bei ichtig,	m Kauf 5 = unv	einer 3 vichtig	D-Grafikka:	rte wichtig	?		
gute DOS- & 1	Windo	vs_l aic	tuna		1	2		3	4	5
gute 3D-Leist		49-FE12	curiq		ă	Ö			Ö	ă

Fax-Funktion		0			
Voice (Anrufbeantworter)-Funktion	Q .				
neueste technische Entwicklung			- 0		
Software im Lieferumfang			- 0		
Garantiezeit					
guter Service & Support		O .		ā	
Andere:					

00000

mettine duettel	nuczen:	51e, un	SICH	uper	maroware
(Grafikkarten,	Modems)	zu info	ormie	en?	

Skala von 1 - 5, 1 = sehr wichtig, 5 = unwichtig

hervorragende technische Daten

Welche Kriterien wären für Sie beim Kauf eines Modems wichtig?

Freunde, Kollegen Berichte/Tests in Fachzeitschriften

Anzeigen Beilagen/Prospekte

Die Te

niedriger Preis

niedriger Preis

mitgelieferte Spiele

Benutzerfreundlichkeit Verfügbarkeit von 3D-Spielen guter Service & Support

- Messen/Ausstellungen Beratung im Fachgeschäft Internet

schnittlich im Jahr für den Kauf von Hardware (Grafikkarten, Modems) auszugeben?

bis 500 DM 1000 - 2000 DM über 2000 DM

Wieviel Geld sind Sie bereit, durch-

ă

\*00000000

Was ist für sie letztendlich beim Kauf von Hardware (Grafikkarten, Modems) ausschlaggebend? Skala von 1 - 5, 1 = stark ausschlaggebend, 5 = nicht ausschlaggebend

Empfehlung von Zeitschriften Empfehlung von Freunden niedriger Preis Kombination Preis & Leistung Kombination Leistung & Service bekannter Hersteller	חרהרהי	مرموروب	מרפרפה	ררמחחר	
andere:				_	

Erhältlich ab ca. Juni:



Das Fantasy-Rollenspiel für Windows 95

--Rein grafisch ist Diablo schon jetzt allererste Klasse!« - PC Games 4/96 --Blizzards nächster Hitl (...) Unser erster Eindruck bestätigte die Annahme, daß der Name Blizzard auch walterten für Qualität bürgen









## AB MAI IM HANDEL: DIE ZUSATZ-CD!



GRENZENLOSER SPASS FÜR ALLE WARCRAFT-II-SPIELER!
ZWEI NEUE FANTASY-STORIES (MENSCHEN/ORCS)
MIT JE 12 WEITEREN SZENARIEN, EIN NEUES TERRAIN: DAS
SUMPFIGE HEIMATLAND DER ORCS, NEUE
3D-ANIMATIONEN, NEUE SAGENHAFTE HELDENFIGUREN.
UND NOCH 50 SZENARIEN FÜR MEHRSPIELER-SCHLACHTEN
SOWIE ZUM BEARBEITEN MIT DEM EDITOR!



Im Exklusiv-Vertrieb von

BOHICO

BILLARD

ENTERTAINMENT

http://www.blizzard.com

wird.« - PowerPlay 5/96



## DAS TESTURTEIL

Hundert Mark. Damit können Sie siebenmal ins Kino gehen, drei dicke Bücher kaufen, 50 Portionen Pommes Frites essen oder sich eben für ein PC-Spiel entscheiden.

ie auch immer Geld ausgegeben wird, man erwartet dafür einen entsprechenden Gegenwert. Und einhundert Mark sind kein Pappenstiel. Seitdem es PC-Spiele gibt, müssen Sie dafür zwischen DM 80.und DM 140,- investieren. Der "Straßenpreis" liegt für neue Vollpreistitel meist bei DM 100,-. Da kann man sich selten mehr als ein, zwei Spiele im Monat leisten.

Aber welches soll's denn diesmal sein? Im Jahresdurchschnitt erscheinen ca. 30 Spiele im Monat. Da ist es schon schwierig, den Überblick zu behalten und genau das passende Spiel zu finden, das sein Geld auch wert ist.

#### PC Action begleitet Sie

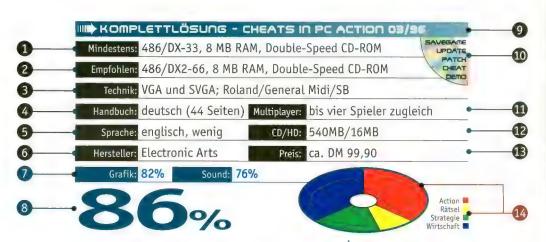
Hier dürfen Sie auf die kompetente und ehrliche Berichterstattung in PC Action zählen. Wir



können Ihnen wertfrei zeigen, welches Spiel sich für Ihre Ansprüche am besten eignet. Für jedes Genre haben wir Spezialisten, deren erstes Produkturteil noch in einer Teamentscheidung

überprüft wird. Die Darstellung des Testurteils gliedert sich dabei in drei Bereiche:

- Produktinformation
- Produktbewertung
- Produktinhalte.



- Die laut Hersteller empfohlenen Mindestanforderungen, um das Spiel überhaupt starten zu können.
- Die von der Redaktion während des Testvorgangs herausgefundenen Anforderungen, um das Spiel vernünftig oder optimal spielen zu können.
- Das technische Leistungsvermögen eines Spiels und die Leistungsbandbreite der Bildund Tonausgabe.
- Die in Handbüchern verwendete Sprache und Besonder-28 heiten in der Ausstattung.

- Die im eigentlichen Spiel verwendete Sprache und deren Anteil.
- Der Hersteller des getesteten Spiels.
- Technische und ästhetische Qualität der Bild- und Tonausgabe.
- 8 Das Kriterium zur Kaufentscheidung. Hier fließen die Grafik- und Soundwertung mit Komponenten wie Motivation, Bedienungsqualität und Spielspaß zusammen und ergeben

eine Gesamtwertung, die das Spiel innerhalb seines Genres einordnet.

- Sollten Sie diesen Balken über einem Bewertungskasten finden, dürfen Sie innerhalb der nächsten zwei Ausgaben mit umfangreichen Spieletips rechnen. Programme, die bei uns soviel Platz eingeräumt bekommen, sind ihr Geld auf jeden Fall wert.
- 10 Enthält der Bewertungskasten dieses Icon, befinden sich zu dem Spiel auf der Cover-CD-ROM Demo- oder Supportprogramme.

- Integrierte Mehrspieler-Optionen.
- Der Datenumfang auf der CD-ROM und auf der Festplatte (nach Installation).
- Der empfohlene Verkaufs-preis des Herstellers, der meist deutlich über dem gängigen Straßenpreis liegt.
- Angabe der Bestandteile, die den Inhalt und Ablauf eines Spiels bestimmen (strategische und wirtschaftliche Komponenten, Actionelemente und Puzzledichte).

## erobern? \_entdecken?

## Wie Sie es machen =

Fordern Sie mal wieder Ihren Bopf heraus: Jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu:

Conquest of the New World

Entwickeln Sie Ihre eigene Strategie zur Entdeckung, Eroberung und Kolonialisierung von Amerika.

And versuchen Sie sich an den Problemen und Gefahren, denen auch schon Cortez und Pizarro ausgesetzt waren. Vor Ihnen sind schon viele gescheitert - können Sie es schaffen?



Conquest of the Rew World das Strategie Spiel

Jetzt erhältlich für **PE CO**-ROM.





Ihnen überlass

## INTERVIEW

Zum neuen Strategie-Highlight und Colonization-Konkurrenten Conquest of the New World (Test auf den folgenden Seiten) stand uns der Programmierer und Game-Designer Vince DeNardo von Interplay Rede und Antwort:

PC Action: Vince, woher kam die Inspiration für Conquest?

Vince DeNardo: In den 70er, frühen 80er Jahren gab es da ein Brettspiel mit dem Namen Die Quelle des Nils. Dort ging es um die Entdeckung des afrikanischen Kontinents durch die britischen Pioniere John Speke und Sir Richard Burton, Die Karte des Spiels bestand lediglich aus einem Umriß des Kontinents, der nach und nach mit den verschiedensten Terrains aufgefüllt wurde. Du mußtest dich also ohne Vorahnung in die freien Hex-Felder vortasten, herausfinden, in welcher Gebietsart Du Dich befindest, Du hast Flüsse entdeckt, deren Verlauf Du nicht kanntest, freundliche oder feindliche Eingeborene, Berge, vielleicht Gold oder eine verlassene Stadt. Ich wollte eine 3D-Version von genau so einem Spiel programmieren, Außerdem sollte man natürlich Städte bauen können, auf Veränderungen der Umgebung reagieren müssen und mit anderen Spielern kommunizieren können. Für diese Art von Spiel eignete sich die Besiedlung des amerikanischen Kontinents zwischen dem 15, und 16, Jahrhundert einfach am besten.



Colonization auf. Wo siehst Du den größten Unterschied beider Spiele und warum sollte sich ein Computerspieler für Conquest entscheiden?

Vince: Oh, es gibt da einige Unterschiede, Zunächst einmal sollten Dich natürlich die 3D-Grafik und die Soundeffekte beeindrucken. Dadurch können wir erreichen, daß sich ein breites Publikum für Conquest interessiert. Nicht vergessen darf man die Multiplayer-Optionen. Du bist nicht limitiert, allein zu spielen, kannst sogar einen Eingeborenenstamm übernehmen. Ich kenne keinen anderen Titel, der solche Dinge ebenfalls simuliert. Das Kampfsystem besitzt eine enorme Spieltiefe, eigentlich ist es ein Minispiel im Spiel. Bei Conquest gibt es auch keinen vorgegebenen Lösungsweg. Ich will damit nicht sagen, daß Conquest besser ist als Colonization, der Schwerpunkt des Spiels liegt einfach woanders.

PCA: Um ein Strategiespiel auch für längere Zeit interessant zu machen, darf der Computergegner nicht zu schwach sein. Wie habt Ihr die künstliche Intelligenz des Computers hochgeschraubt?

Vince: Das war wirklich schwierig, weil wir eine Vielzahl unter-

schiedlicher Faktoren berücksichtigen mußten. Jedes neu generierte Land hat eigene Siegbedingungen. Wir mußten also dafür sorgen, daß der Computer diese erkennt und zu seinen Gunsten nutzt, ohne daß er Vorteile gegenüber den menschlichen Kontrahenten erhält. Wir entwickelten die KI in zwei Stufen. Im ersten Level brachten wir dem Computer die Spielregeln bei. Das war der eher einfache Teil. Im zweiten Level mußten wir den Computer dazu bringen, die Regeln auch intelligent anzuwenden, egal ob es um den Aufbau der Kolonie geht oder um die Kriegsführung. Schließlich mußten wir noch die verschiedenen Schwierigkeitsgrade berücksichtigen. So ein System kann wohl nie perfekt sein. aber Du kannst jetzt gegen einen Computergegner antreten, der sehr gut unter all den Bedingungen spielt, die Du festlegst. Wir arbeiten auch jetzt noch an der KI, schließlich gibt es noch die Möglichkeit, Patches und Add Ons zu veröffentlichen, die dem Spiel dann wieder zugutekommen.

PCA: Wie sieht denn Deine Strategie für einen optimalen Spielstart aus?

Vince: Die perfekte Strategie gibt es nicht. Jeder bei uns hat völlig

andere Ansatzpunkte und alle sind überzeugt davon, daß ihre Strategie genau die richtige ist. Ich selbst suche schnell nach einem geeigneten Bauplatz für meine erste Kolonie, möglichst mit ausreichend Flachland, einem Fluß und Waldbeständen. Ein Berg in der Nähe ist natürlich das Größte, aber danach suche ich nicht lange. Dann errichte ich ein paar Farmen, Sägewerke, Minen, Häuser, ein Dock und eine Kirche. Erst später folgen bei mir das Fort, die Miltärakademie und Geschäfte. Ich glaube, ich bin nicht sonderlich spezialisiert, ich achte auf einen ausgewogenen Aufbau.

PCA: Wo siehst Du Deines Erachtens die größte Herausforderung von Conquest für den Spieler und wie bewältigst Du diese?

Vince: Für mich ist es am schwierigsten, die Gegner ständig im Auge zu behalten. Es geschieht relativ leicht, daß Du bei all Deiner Entdeckerlust, Koloniepflege und Punktejagd den Gegner vergißt. Du mußt also ständig die Balance halten zwischen dem, was Du tun willst und dem, was Du tun mußt. Aber ich glaube, es ist egal, ob Du gewinnst oder verlierst. Hauptsache, Du hast Spaß beim Spielen. Darum haben wir so viele Elemente in Conquest eingebaut.

PCA: Gibt es schon konkrete Plane für einen Nachfolger zu Conquest?

Vince: Ich würde wirklich gern so eine Kombination aus Solo- und Multiplayer-Spiel über das alte Rom machen. Ich glaube, eine Menge Dinge aus Conquest würden sich dafür hervorraged eignen. Außerdem würde ich dafür sterben, wenn ich ein Spiel über den amerikanischen Bürgerkrieg entwickeln dürfte. Eigentlich will ich immer genau die Games entwickeln, die ich selbst gern spielen würde. Kein schlechter Job, oder?

PCA: Vielen Dank für das Interview!

PCA: Dadurch drängt sich natürlich der Vergleich zu Sid Meiers Du hast sechs Beine, zwei Fühler und ein graßes Problem

## ad mo DAS KAKERLAKEN-KULT-SPIEL.

Wenn Krunkorken zum unentbehrlichen Hinwels und Zigereitenstummel zur lebensrettenden Walfe werden, belindes. Dr. Dich mitten im Kult-Spiel des Jehres, Dubist nichts weiter als eine gewöhnliche Kakerlake - ständig auf der Suche nach einem Weg zurück zu Deiner menschlichen Gestalt. Geniale 3D-Computer-Animationen mit über 800 Bildern gemischt mit digitalen Filmsequenzen, brillanten Soundeffects und einem einzigatigen, packenden Spielverlauf saugen Dich förmlich auf in diese mysteriöse Welt. Was Du auf Demem Weg durch schmierige Bars und verstaubte Appartments

entdeckst mag Dich schockieren. Was Du nicht entdeckst mag Dich sogar töten. Doch ganz gleich wie es ausgeht, Du wirst nie mehr der alte sein... AB APRIL ERHALTLICH FÜR PC CD-ROM, DEMNÄCHST AUCH FÜR MAC.

pulse

Empfohlene Systemvaraussetzungen: IBM oder 100% kompatibel, 486DX2 66 MHz, 8MB RAM, 20MB Festplatte. DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk, Soundkarte, SVGA Grafikkarte (256 Farben). Windows 3.1 oder höher.

PULSE ENTERTAINMENT, THE PULSE ENTERTAINMENT LOGO AND BAO MOJO ARE EITHER A REGISTERED TRADEMARKS OF TRADEMARKS OF PULSE ENTERTAINMENT INC. IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THOSE OF THEIR RESPECTIVE OWNERS

CONQUEST OF THE NEW WO



Conquest of the New World • Strategie

## NEUE WELTEN



Wenn Ihnen SimCity zu friedlich, PCACTON Panzer General zu strategielastig und Civilization zu global ist und Sie darüber hinaus tiefergehende

volkswirtschaftliche Einflußmöglichkeiten zu schätzen wissen, dann kann Ihnen sofort geholfen werden. Mit Conquest of the New World (CNW) bringt Interplay ein Spiel, welches von allem nicht nur ein bißchen, sondern eine ganze Menge zu bieten hat.



s geht nicht konkret um Ame- rika, sondern um eine zufällig generierte "Neue Welt". Sie haben die Auswahl zwischen fünf europäischen Nationen, nämlich England, Frankreich, Spanien, Portugal und Holland, Nachdem Sie sich für eine entschieden haben. finden Sie sich mit einem kleinen Expeditionstrupp vor der Küste des neuen Kontinents wieder und beginnen sofort mit der Erkundung. Kurz darauf kommen auf einem zweiten Schiff der erste Siedler an. womit der Gründung einer Kolonie nichts mehr im Wege steht. In den nächsten Runden werden Sie sich nun mit der Schaffung einer Infrastruktur beschäftigen, also Sägeund Bergwerke bauen, Fabriken errichten, für genügend Wohnraum sorgen und natürlich Ernährung durch anzulegende Farmen sicherstellen. Mit freundlich gesonnenen Ureinwohnern, entdeckten Kolonisten anderer Nationen und der Heimat werden die ersten Handelsbande geknüpft, womit Sie schon, in zunächst bescheidenem Maße, Geld verdienen. Damit Ihre Kolonisten gegen übelmeinende Konkurrenten und die Überfallkommandos kriegerischer Indianer geschützt werden

können, müssen Sie parallel eine schlagkräftige Armee aufbauen, deren Effizienz durch gezielte Forschungen in Ihrer Militärakademie enorm gesteigert werden kann. Sobald Ihre erste Kolonie einigermaßen vernünftig läuft, wird es Zeit, neue Siedler zu rekrutieren, die nun tiefer ins Land vordringen. um dort weitere Stützpunkte zu gründen.

#### Vom Untertanen zum Rebellen

Je nachdem, wie sich Ihr Heimatland im fernen Europa benimmt, begegnen Ihnen die Kolonisten der Mitbewerber mehr oder weniger freundlich: im schlimmsten Falle müssen Sie sich bereits während des Aufbaus andauernd gegen Übergriffe einer oder mehrerer feindlicher Nationen verteidigen. Ihre Heimat will natürlich auch bald einen Rückfluß der investierten Mittel sehen und fordert deshalb immer höher werdende Steuern. Selbst als staatstragender, loyaler Untertan werden Sie irgendwann die Forderungen nicht mehr sofort, wenn überhaupt, begleichen können. Als für Ihre bisheriaen Bemühungen dürfen Sie nun feststellen, daß Ihr Vaterland sehr we-

SIEDLUNGEN KÖNNEN NUR AUF FLACHEM LAND ERRICHTET WERDEN, BERGE UND WALDER SOLLTEN IN DER NAHE LIEGEN.



HAT MAN ERST EINE STAPT ERRICHTET UNP VOLL AUSGEBAUT, KANN SIE SEHR GUT WEITERE STAPTE PURCH LIEFERUNGEN UNTERSTÜTZEN (LINKS). IN DER MILITÄRAKADEMIE TRAINIERT MAN ALLE TRUPPEN UND KOMMANDANTEN (UNTEN).



nig Verständnis für Ihren Verzug aufbringt und Ihnen bald mit drastischen Mitteln droht, die Schulden einzutreiben. Da bleibt dann nicht mehr viel übrig: Sie rufen die Unabhängigkeit aus. Sofern Sie stark genug sind, die nun folgenden Angriffe heimatlicher Truppen auf Ihre Städte abzuwehren, werden Sie bald über einen eigenen Staat verfügen, dessen Wachstum auf dem neuen Kontinent nur noch die Kolonisten der anderen europäischen Nationen im Wege stehen. Mit diesen können Sie sich vertragen und weiter Handel betreiben, Sie können jedoch auch Spione zum Auskundschaften und Sabotieren der Einrichtungen Ihrer Gegner aussenden, Tribute fordern und/oder Ihre Militärs loslassen, um gegen die Feinde anzugehen.

Mit einer Hütte fängt es an

Das hört sich in geraffter Form recht überschaubar an. Doch zunächst müssen Sie einen steinigen Weg gehen. Das beginnt schon bei der Gründung der ersten Kolonie. Mit etwas Glück finden Sie sofort gute Voraussetzungen vor und bauen die erste Hütte. Ihr Koloniezentrum, Zum Ausbau der Stadt brauchen Sie Holz, Metall, Nahrung, Arbeitskräfte, produzierte Güter und natürlich Gold. Es gilt nun, sehr schnell zu begreifen. worin die wechselseitigen Abhängigkeiten dieser Grundstoffe bestehen, damit Sie nicht bereits nach wenigen Zügen in einer Sackgasse landen. Der Einzugsbereich Ihres Zentrums ist zunächst sehr gering. Mit jedem der vier möglichen Upgrades wächst dieser jeIhnen weitere, womöglich mit mehr Bodenschätzen gesegnete Grundstücke zur Verfügung stehen,

doch an, womit

Mit der Anpassung Ihrer Einrichtungen an den Level des Rathauses erhalten Sie mehr Nahrung. mehr Wohnraum, bessere Produktion und schlagkräftigere Truppen. Sie werden feststellen, daß es den "idealen Standort" für eine Kolonie nicht gibt und deshalb bald die zweite gründen, die z. B. Gold im Überfluß abbaut, iedoch mit Holz unterstützt werden muß. Bei drei oder vier dergestalt aus dem Boden gestampften Städten erfordert das schon ein gerüttelt Maß an Koordinations- und Organisationstalent, denn die Zeit arbeitet gegen Sie! Sie können nicht eine Neugründung beschaulich vor sich hinwachsen lassen, sondern müssen Sorge tragen, daß sie so schnell wie möglich die höheren Level erreicht, da sie sonst unweigerlich von einer anderen Macht kassiert oder ganz einfach geschleift wird.

Es warten also jede Menge an Herausforderungen auf Sie, die Sie sichertich einige Wochen in Atem halten dürften. Es stehen verschiedene Missionen mit unterschiedlichen Aufgaben sowie ein Szenario-Editor zur Verfügung. In einem eigenen Trainingslevel können Sie schließlich die militärischen Aspekte des Spiels bis zum Abwinken trainieren. Denn sobald es zu einem Gefecht kommt, erhalten Sie den Kampfbildschirm, der aus 3x4 Feldern und zwei Reserveräumen besteht. Sie können drei verschiedene Einheiten, nämlich Infanterie, Artillerie und Kavallerie einsetzen und nach den im Handbuch genau erklärten Regeln zum Siege führen. Trotz der für heutige Spiele recht kleinen Kampffläche unterliegt die kriegerische Auseinandersetzung in CNW ausgefeilten taktischen Regeln, die beherrscht werden wollen.

#### Spielablauf und Technik

CNW läuft in Runden ab, wobei eine Runde ein Jahr bedeutet. Gestartet wird 1493. Während der Runde treffen Sie Ihre Entscheidungen, nach Übergabe werden die Ihrer Konkurrenten berechnet. Zwischen den Runden dürfen Sie ein wenig in Ihrer Zeitung, dem Kolonieanzeiger, lesen, was zu jener Zeit alles passierte. Diese Lektüre wird durch mittelalterliche Lautenmusik begleitet, während Ihrer Runde hören Sie nur die gelände- bzw. objektspezifischen Geräusche. Im Falle eines Kampfes wird das Schlachtszenario mit einer dramatischen orchestralen Begleitmusik untermalt. Gesteuert wird ausschließlich mit der Maus. Durch detaillierte Statistiken können Sie sich informieren, um die



jektspezifische Geräusche, z. B. das Hämmern und Bohren in den Minen oder das Geschrei eines Drill-Sergeanten auf dem Kasernenhof.

#### DER KAMPFBILDSCHIRM

Auf den ersten Blick mag der Kampfscreen etwas hausbacken wirken, Sie werden aber dennoch nicht um ein paar grundlegende Strategien herumkommen, wenn Ihre

Mannen nicht andauernd Schläge auf den Hinterkopf bekommen sollen. Die Kavallerie sollte möglichst massiert an vorderster Front kämpfen und bekommt einen Angriffsbonus, wenn Sie aus vollem Galopp (zwei Felder vorrücken) angreifen kann. Lassen Sie nicht alle Einheiten einzeln angreifen, sondern konzentrieren Sie sich mit gemischten Kampfgruppen pro Runde auf ein bis zwei lohnende Ziele. Ab der vierten Kampfrunde werden bei gegnerischen Angriffen außerdem automatisch Güter gestohlen und Gebäude zerstört. Gehen Sie also schnell und zielgerichtet vor. Gewinnen Sie ein Gefecht, erhalten Ihre Mannen jedesmal wichtige Erfahrungspunkte. Diesen Umstand können Sie nutzen, indem Sie beispielsweise mit einer starken Truppe schwache Indianerdörfer überfallen,



Grundlagen für Ihre nächsten Entscheidungen zu legen. Das artet glücklicherweise nicht aus wie bei vielen anderen Spielen des Genres, da selten mehr als zwei Statistikfenster geöffnet werden müssen. Sie wechseln von einem Stützpunkt zum anderen, indem Sie einfach die Karte scrollen, was selbst bei starken Prozessoren nicht ganz ruckelfrei abläuft; einfacher ist es jedoch, über ein spezielles Einheiten-Fenster den gesuchten Ort direkt anzuspringen. Trotz der geschilderten Komplexität brauchen Sie wegen der Steuerung des Spiels keine Minute zur Lektüre des Handbuches verschwenden. Dieses dient auf 42 Seiten deshalb in erster Linie als Nachschlagewerk und sollte zur Vermeidung überflüssigen Frusts in einer ruhigen Stunde durchgelesen werden, da Sie sonst einige der Zusammenhänge und Regeln nicht wissen können. Unmittelbar benötigte Informationen über Objekte, Einheiten und Funktionen erhalten Sie auch online mit einem simplen Rechtsklick.

Besonders zu erwähnen ist das Netzwerkspiel mit bis zu 6 Mitstreitern sowie die Modem- bzw. Nullmodemoption, denn hier entwickelt sich CNW zu einem ganz besonderen Spaß. Eine E-mail-Option ist in Vorbereitung und kann dann kostenios als lindate bezogen werden. Das Spiel ist unter DOS entwickelt worden und läuft demzufolge in dieser Umgebung auch am besten, aber auch unter Win95 treten kaum Probleme auf.

#### Spielfreude und Genrevergleich

Trotz der starken Konkurrenz im Genre wird CNW nicht nur den Einsteiger ansprechen. Die eigentliche Freude entsteht aus der Summe der vielen kleinen Details. Damit entsteht von Zug zu Zug eine stetig wachsende Spannung, oft

bezogen auf die Konsequenzen aus den eigenen Handlungen. Zusammen mit den liebevoll ausgestalteten Objekten und der großartigen Karte entwickelt sich also genau die Atmosphäre, die ein Spiel erzeugen muß, um tatsächlich mehr als nur eine vorübergehende Beschäftigung zu sein.

Die Frage, ob man das nicht schon mal alles hatte, nämlich bei Sid Meiers Colonization, drängt sich natürlich auf. CNW braucht sich hier, was die Vielzahl der möglichen Optionen betrifft, nicht zu verstecken. Aufgrund der SVGA-Grafik kommt es zudem einfach schöner daher und entspricht auch vom Gesamteindruck dem, was der Insider gerne als "state of the art" bezeichnet. Ein einziger Nachteil soll nicht unerwähnt bleiben: Bei Colonization konnten Sie, neben zufällig erstellten Welten, auch auf eine originale Karte Amerikas zugreifen, was Ihnen bei CNW aus nicht nachvollziehbaren Gründen vorenthalten bleibt.

Summa summarum handelt sich um ein grundsolides, sehr durchdachtes, abwechslungsreiches Produkt, das sich technisch hervorragend präsentiert und einiges an Herausforderungen bietet. Wochenlanger Spielspaß ist, nicht alleine wegen der teils langwierigen Missionen, sondern auch wegen der Gestaltungsmöglichkeiten eigener Spielumgebungen, sichergestellt. Durch die gekonnte Mischung verschiedener Genres ist für fast jeden etwas dabei.

Alexander Geltenpoth/usk

Action | Ratsel

Strategie



#### KOMMENTAR

Wirtschaftliche Zusammenhänge, rollenspielartige Entwicklung der Militärs, Krieg, Handel, Erforschen, Aufbauen, Spionieren, Sabotieren, Missionieren und Rebellieren: Ganz

schön viel, was in diesem Spiel steckt! Selbst einem erfahrenen Spieler und Kenner des Genres erschließen sich die Zusammenhänge erst nach und nach. Auch wenn die Idee nicht neu ist, was soll's: Sowohl Liebhaber als auch Einsteiger sollten zuschlagen!



Empfohlen: Pentium 90, 12 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM Technik: SVGA/SB, General Midi Handbuch: deutsch, 42 Seiten Multiplayer: 6x Netz, Null-, Modem

Sprache: deutsch CD/HD: 350MB/47MB usteller Interplay Preis: ca. DM 120,-

IIID KOMPLETTLÖSUNG AB SEITE 94 Mindestens: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM



#### Seien Sie mittendrin, ansiau Seien Sie mittendrin, ansiau

Malen Sie den Sportsreignis des Jahrey and Jares FCI from TS bringt Six direkt out den bedigen Actes for Heating up South - - iran an da Haiturdali in the 16 National moneychetter und netwické auch othe Storn, wir a.F. Jürgen Kliesman oder Auberts Bogglo aled dahet. Natureshiedlithe Kameruparapakhyan kesan Sir dei Spiel eur der "Hest Person Perspektive" ader van den Zuschungerengen gelähen. Branch Batlan Capture ferhanisgie" neigt für ginen Renksmur, den aus nach des miritabe Guideline Mericilli.



OFFICIAL LICENSED PRODUCT



Spinion Sin Juden LM "W" March mit dem Fullbulltum Harr Weld.



Dur 3D Graffengue: Schoolden Sie die Artion aus jedem Wickel



iler Krameerer - dieikt sal der Spielgeschahen bezogen.



Abiabit melittliche Kovegungsablishe danah Matien Capturing.



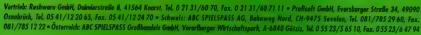
Separ Sound Kolisse, Novan Sie den Funjahol, six weize es Bee.



Deballierie Statutikes zo olies Kolonies des Roms and des Spiele.

## Werden Sie Europameister!







1	PC-Spiele	CD
	Abuse (dl.)	69.99
	Addams Family Pinbal	79 99
	Atterlie	79.99
	AH-64D Longbow (dt )	80 00.
	Albion (dl.)	89 99
	Al an Trilogy	89 94 *
	Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69 99
	Ancient Empires (dl.)	79.99*
	Anvil of Dawn (dt )	79 99
	Arcade America (dl.) AKTION <sup>4</sup>	49 99
	Ascendancy (dt.)	89 95
	ATF (dt)	89.99
	Azrae s Tears (dl.)	79 99 *
	Marie Males (1871)	69,99
	Baldies (dt.)	69 99 '
	Baphomets Fluch (dt.)	79 99 *
	Battle Cruiser 3000 AD (dt.)	69.99
	Battle Isie 3 (dt i	79.95
	Battle Race	89.99
	Bazooka Sue	89 99 *
	Bermuda Syndrome (dl.)	79 99
	Big Red Racing (dt.)	69 99
	Bing (dt)	69 99
	Beifuß Screamer	59 99
	Caesar 2 (dl.)	79 99
	Chessmaster 4000 Turbo (Win 95)	
	Chewy - Esc von F5 (dt )	69 99
	Chronicles of the Sword	79 99 *
	Civilization 2 (dt.)	79 99
	Colony Wars 2492 (dl.)	89 99
	Command & Conquer	99 95
	Command & Conquer Data CD	29.53
	Cony	79.99
	Trackle (etc.)	
		79,99
	Corpse Killer	79 49
	Crusader - No Remorse (dl.)	79 49 89 45
	Crusader - No Remorse (dl.) Cyberia 2 (dl.)	79 49 84 45 84 49 *
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybera 2 (dl.) Cyber Judas	79 99 °
	Crusader - No Remorse (dl.) Cyberia 2 (dl.) Cyber Judas Cybermage - Darklight Aw. (dt.)	79 49 84 45 84 49 * 79 94 *
	Crusader - No Remorse (dl.) Cyberna 2 (dl.) Cyber Judas Cybermage - Darklight Aw. (dt.) Daggerfal- (dl.)	79 99 1 89 99 1 79 99 1 89 99 1
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybera 2 (dl.) Cyber Judas Cybernage - Darklight Aw. (dl.) Daggerfab (dl.) Deadline	79 49 84 45 84 49 74 94 89 94 99 99
	Crusader - No Remorse (dt.) Cybera 2 (dt.) Cybera 2 (dt.) Cyber Judas Cybermage - Darklight Aw. (dt.) Daggerfali (dt.) Deadline Deadline	79 49 84 45 84 49 * 79 94 * 89 99 * 39 99 * 79 99 *
	Crusader - No Remorse (d1) Cyberia 2 (d1) Cyber Judas Cybermage - Darklight Aw. (dt.) Daggarfals (d1) Deadt ne Deadly Skies Death Sate	79 49 84 45 84 99 1 79 99 1 89 99 1 99 99 1 79 99 1
	Crusader - No Remorse (d1) Cyberna 2 (d1) Cyber Judas Cybermage - Darklight Aw (dt ) Deadtine Deadtine Deadtine Deadtine Deadtine Deadtine Deadtine Deadtine Deathkepp AD&D	79 49 89 45 89 99 7 99 99 7 79 99 7 79 99 7
	C-usader - No Remorse (dt.) Cyberna 2 (dt.) Cyberna 2 (dt.) Cybernage - Darklight Aw. (dt.) Daggerfal. (dt.) Deadin - Daedin - Da	79 49 89 45 89 99 * 79 99 * 79 99 * 79 99 * 79 99 * 69 99
	Cusader - No Remorse (dt.) Cyber (dt.) Cyber (dd.) Cyber (dd.) Deggerfal (dt.) Deggerfal (dt.) Deadt m Deadt M Deadt M Death (dt.) Death (dt.) Death (dt.) Death (dt.) Death (dt.) Der Dru derz (met (dt.) Der Planer (dt.)	79 49 89 45 89 99 99 99 99 99 99 79 99 9
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybera (dl.) Cybera (dl.) Cybera (dl.) Daggerial: (dl.) Daggerial: (dl.) Deadly Swes Deadl (ne.) Deadly Swes Deatl (ne.) Deatly Swes D	79 49 84 45 84 49 7 79 94 7 89 99 99 7 99 99 7 79 99 7 79 99 7 79 99 7 79 99 7
	C-usader - No Remorse (dt.) Cybera (dt.) Cybera (dt.) Cybera (dt.) Cybera (dt.) Daggerfalk (dt.) Daggerfalk (dt.) Dasgerfalk (dt.) Dasdin (dt.)	79 49 84 15 84 99 7 74 94 8 89 99 99 7 79 99 7 79 99 7 79 99 7 79 99 7 79 99 7 79 99 99 99 99 99 99
	Crusader - No Remonse (al.) Cybers 2 (d.) Cybers 2 (d.) Cybers 2 (d.) Cybers 2 (d.) Daggarfal (al.) Daggarfal (al.) Daggarfal (al.) Daed (ne Daedly Skes Daath Gale Daethoep AD&D Daer Paner 2 (d.) Dar Planer 2 (d.) Dassch 12 Dassch 12 Dassch 12 Dassch 10 Da	79 49 84 45 84 49 7 79 94 7 89 99 99 7 99 99 7 79 99 7 79 99 7 79 99 7 79 99 7
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers (2 dl.) Cybers (2 dl.) Cybers (2 dl.) Daggaráls (dl.)	79 43 84 45 84 49 7 79 94 8 89 99 99 99 99 99 99 99 99 79 99 77 99 97 79 99 77 99 77 99 77 99 77 99 99
	Crusader - No Remonse (al.) Cybers 2 (d.) Cybers 2 (d.) Cybers 2 (d.) Cybers 2 (d.) Daggarfal (al.) Daggarfal (al.) Daggarfal (al.) Daed (ne Daedly Skes Daath Gale Daethoep AD&D Daer Paner 2 (d.) Dar Planer 2 (d.) Dassch 12 Dassch 12 Dassch 12 Dassch 10 Da	79 43 84 45 84 49 7 79 94 8 89 94 9 99 99 7 79 99 7
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Daggarial (dl.)	79 43 84 45 84 49 7 79 94 8 89 99 99 99 99 99 99 99 99 79 99 77 99 97 79 99 77 99 77 99 77 99 77 99 99
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers (2 (dl.) Cybers (2 (dl.) Cybers (2 (dl.) Daggarál» (dl.) Daggarál» (dl.) Daggarál» (dl.) Dasdune Das Gaggara (dl.) Das Saddira (dl.)	79 43 84 15 84 99 7 79 99 7 89 99 7 99 99 7 79 99 7
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybers 2 (dl.) Dead 1 (dl.) Dead 2 (dl.) Dead 2 (dl.) Dead 3 (dl.) Dead 3 (dl.) Dead 4 (dl.) Dead 4 (dl.) Dead 5 (dl.) Dead 5 (dl.) Dead 6 (dl.) Dead 6 (dl.) Dead 6 (dl.) Dead 6 (dl.) Dead 7 (dl.) Dead 7 (dl.) Dead 7 (dl.) Dead 8 (dl.)	79 43 84 45 84 45 84 49 74 99 99 99 78 99 79 99 79 99 79 99 77 99 77 99 77 99 89 95 79 99 89 95 79 99 89 95 79 99 89 95 79 99 89 95 74 99 89 98 74 99 89 98 75 99 89 98 76 99 89 98 77 99 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80
	Crusader - No Remorse (ct.) Cybers 2	79 93 84 15 84 95 79 99 99 79 99 79 99 779 9
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Daggaráls (dl.) Daggar	79 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Desgorifik (dl.) Desgorifik (dl.) Desgorifik (dl.) Desgorifik (dl.) Desgorifik (dl.) Deschi (dl.) D	79 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybers 2 (dl.) Dead Ind. Dea	79 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Dangbaris (dl.) Editheom Jun 2 (dl.)	79 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49 49
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybers 2 (dl.) Dead for 1 Dead fo	79 49 84 49 84 49 74 99 89 99 79 99 79 99 79 99 79 99 79 99 79 99 79 99 79 99 89 99 97 79 99 89 99 97 79 99 89 99 77 99 89 99 77 99 89 99 77 99 99 99 90 89 99 90 89 99 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybers 2 (dl.) Daugharia (dl.) Estabert (dl.)	79 97 99 99 99 99 99 99 99 99 99 99 99 9
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybers 2	79 97 99 99 99 99 99 99 99 99 99 99 99 9
	Crusader - No Remorse (ctl.) Cybern 2 (ctl.) David Ind. Da	74 or 74 or 75 or
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Desgorifis (dl.) Desgorifis (dl.) Desgorifis (dl.) Desgorifis (dl.) Desgorifis (dl.) Deschi (dl.) Eathworm Jim 2 (dl.) Eathworm Jim 3 (dl.) Eathworm Jim 4 (dl.) Eathworm Jim 5 (dl.) Eathworm Jim 6 (dl.) Eathworm Jim 7 (dl.) Eat	79 97 99 99 99 95 99 99 99 99 99 99 99 99 99
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybers 2 (dl.) Dead Ind. Dea	74 un 2 4 4 5 4 5 4 5 5 4 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Dangdarial (dl.) Edithwarm Jun 2 (dl.) Edithwarm (dl.) Esthe Carlon (dl.) Esthe C	74 un 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybers 2 (dl.) Death (d	74 un 74 un 75 un
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Cybers 2 (dl.) Dangdarial (dl.) Edithwarm Jun 2 (dl.) Edithwarm (dl.) Esthe Carlon (dl.) Esthe C	74 un 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
	Crusader - No Remorse (dl.) Cybers 2 (dl.) Death (d	74 un 74 un 75 un

Disk

89 99 79.95

PC-Spiele

Manopoly Mysl (dl.)

Gene Wars (dt.) Grand Prix Manager (dt.) Hardline by as-Hallinck (Bundesliga Manager 3 0) 69,99 Heart of Darkness 99,99 The second of Darkness 99,99

Hugo IndyGar Raeng 2 Into the Voad (dt.) 1 Kingdom of Magrc (dt.) 1 Kingdom of Magrc (dt.) 1 Lands of Lone 2 (dt.) 1 Lands of Lone 2 (dt.) 1 Lands of Lone 3 (dt.) 1 Madrefu Footbal 196 Madrefu Footbal 196 Madrefu Footbal 196 Magrc Ind. Gatthering (dt.) Manic Karlst Magrc Lind Gatthering (dt.) Maximum Surge Master of Donn 2 (dt.) Maximum Surge Machinering 2 Lind the Edition (dt. Machineri

CD Disk

98,99 ° 69,99 79,99 79 99 ° 69 95

89.95

79 99 °

NBA L ve 98	69,95
	89 99
Need for Speed (dt.)	89,95
NHL Hockey 98	89.95
	79,99 '
Offensive (dt.)	79 99
Onon Burger	69 99 1
Panzer General A hed Ger	
Per Oxyd	41
PGA European Tour Golf	89 99
Phantasmagona (dl.)	99 99
Pinball 3D-VCR	49 99
Pinna I 95 (Maxis)	49.99
Pitfal (Win 95)	79 95
Pole Position (dt.)	89 99 B
Police Quest SWAT (dt )	79 99 *
Project Paradise	89,99
Pro Pinball The Web	49 99
ranTrainer 2 (dt.)	79 99
Rayman (dl.)	79,99
Rebel Assault 2 (dl.)	89 99 "
Riddle of Master Lu (d) )	89 99
Ridge Rager	59.99
Ripper (dl.)	79 99 '
Rise 2 The Resurrection	89 98
	dt.) 89.99 ·
Schirath Commander	59 99 1
Schle chlahrl (dt.)	89 99 1
Shannara (dl.)	79 99 *
She I Shock	69 99 "
Sient Hunter	79 99
Skent Thunder (Win 95)	89.99
Sim City 2000 Collect on (dl.)	99.95
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79 95 7
Space Academy	79 99 1 7
Space Bucks (dt)	69 99 *
Sp., e Hulk - The Blood Ange	
Speed Haste	59 99 1
Spycraft	89 99
Star Trek Deep Space Nine	79 99
Star Trek TNG Final Unity (dt	) 99 95
Sies Panthers (dl.)	79 95
Stelan Ellenvergs Der Coach	
Stonekeep (dt.)	
STORM	85 00
Syndicate Wars (d1)	89 99 .
Teamchal (dt )	89.9%
Terminator Future Shock	79 99
Terra Nova	79 99
TFX EF 2000 (df)	85 00
The D g (dl )	79.99
This Means War (of)	79.99
Thunderhawk 2	79 99
Tre Fighter (dt.)	79.99 /
Til	Sea Sys
I me to me and old by	89,55 ,
Tiny Troops	79 99 7
Top Gun - Fire At Will (dt.)	79.99
Forns Passage (dl.)	80.48
Tourishuck	79 49 1
Fouche - 5th Musketeer (dt.)	69.95
Frack Allack (dl.)	2.7.99
	60.99
Twisted Metal	89.99
Twisted Metal	85.00 *

PC-Spiele /oligas Full Throttle (dt.)	<b>CD</b> 89,95	Č
WarCraft 2 Tides of Darkn (dt )	79,99	
	29,99 *	
Warhammer - Dark Crusader Warhammer im Schalten (dl.)	69,99 °	
Warplanes 2	09 99 *	
Warhammer m Schatten (dt.) Warplanes 2 Werewot vs. Comanche (dt.) Westwood Comp. Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3. Dune 2 Wetlands (dt.)	79 95	
Agend of Kurandia 1-3 Dune 2	70.05	
Wetlands (dt.)	79 95 59 95	
	99,99	
Norms Norms Data-CD Reinforcements	69,99	
Z nemis Data-CD nemisroements	79.99	6
	78,99	
PC-Preishits (solange Vorret)	CD	E
1942 - Partir A r War Gold	39.95	-
1942 - Pacific Air War Gold 1944 - Across the Rhine (df.)	59,99	
7th Guest	19.95	
Aces Collection Aces over Europe	49.95	
Aces of the Pacific Red Baron Aces over Europe	19.99	
Yone in the Dark 1 rett t	29 99 39 99	
Armorea Fist at ) Aufschwung Ost (at )	39 99 29 99	
Saltle Bugs	19 99 *	
Battle Team 1	19.99	
Aufschwung Ost (dl.) Saltle Bugs Saltle Team 1 Saltle Team 2 Senealh A Steel Sky Seltrayal al Krondor A ryng Stepl A	29 99 19 95	
Belraval at Krondor		
Burning Steel 4	39 99	
Caesar 1	19 99	
J VI IZation	39,95	3
Jetrayal at Kronors Juring Steel 4 Zeasar 1 Zeasar 2 Zeas	19,99	
Das Schwarze Auge 1 (dl.)	39,95	
Der C ou incl. Prof disk (dt.)	29.95	
De Siedler (dt.)	29.99	
Die total verruckte Rallys (dt.)	19,99	
Dune 2 (CD=d1 Disk=engl.)	39,95	2
CSIBIICB	29,99	
Even More Incredible Machine (dt.) Fade to Black (dt.) FIFA Soccer (dt.)	29.99	
FIFA Soccer (dt )	29,99	
ight of the Amazon Queen (dt.)	39 99	
Fight of the Amazon Queen (d) Formula 1 Grand Prix Sabrie Knight I (dt) Soblins 3 Hexan AKTIONSPREIS History Line 1914 1918 (dt) do lywood Pictures	39.95 19,99	3
Soblins 3	19 99	
Hexen AKTIONSPREIS	49 99	
History Line 1914 1918 (dt.)	29,99 29 99	
ndiana Jones 4 (dl.)	29 99	
ndiana Jones 4 (dl.) ndiana Jones Desktop Adv. (dl.) ndyCar Racing	29 99 °	
ndyCar Racing	19 95	
nferno (dt.) lagged Allance (dt.)	29 99	
Cons Cheel 6	19 39	
( ngs Quest 7 (dt )	39.99	
(ngs Quest 7 (dt.)	29,99 29.95	
ands of Lore (d1) agrand of Kyrand of 2 (d1) agrand of Kyrand of 2 (d1) agrand of Kyrand of 3 (d1) agrand of Kyrand of 3 (d1) ammings Bund of (Win 95) tt e Big Adventure (d1) of ypop (d1) Adde in Germany Anstos Advalute (d2)	39 99	
egend of Kyrand a 2 (dl.)	29 95	
egend of Kyrandia 3 (dl.)	19 99 39 99	
emmings 3 (All New World) emmings B., od e (Win 95)	38 88 .	
ttle Big Adventure (dt.)	29 99	
ol ypop (di )	19 99	
Vade in Germany Ansioss	39 99	
Mag c Carpet P us (dt.)	29 99	
Made in Germany Anstoss Jattle isle 2 Sternenschweif Magic Carpet P us (d. ) Magic Carpet 2 (d. ) Manac Mansion 2 (d. ) Master of Magic (d. ) Magia "Tir-Pax USS Ticonderoga Cyclemania, Thunderscape Tratiol.	39 99	
Vanac Mansion 2 (dt.)	29 95 39 95	
Jana-Tu-Pax 1/SS Ticondemoa	28.82	
Cyclemania, Thunderscape	29,99	
1610	30 (3)	
words & South	9 96	
Vovastorm	29 99	
Oldimer (dt.)	19.99	
Total  To	20.00	
PGA Tour Golf 486 (dl.	58 88 .	
rates Gold (dt )	39.95	3
oice Quest 4 (dt.)	19 99	
Populous 2 & Powermonger Prisoner of Ice (dt.)	29 95 29 99	
Sorter of Ide (of )	59.33	

Disk	P
	Pr
	Ri
	Sa
	Si
	M
	S
	St
	Si
9,99 '	S.
Nink	S
JISK	Tr
	Tu
	TV
	U
	ul!
	W
	X-
	S
	A
	E
	Fo
9 95	PC
	Pe
	RI
	St
	Te
o ne	V
2 93	_E 
	M
	CI
10.05	Z
77.00	CE
	So
	SI
	3.1
	1.
	CI
	Co
	G
	G
	-0
	Lo
	Th
	Th Gr
	0
	Gr
	A
	Ne
	Re
	Tir W
	T
	Sta
	Во
	Bo
0.05	CH
9.95	Fi
	Fa Re He

PC-Preishits (solange	Vorrat) CD	Disk
Privateer	29.95	
Rebel Assaul (engl., dt.Ut.)		
Russelshe.m (dl.)	19 99	
Sam & Max (dt )	29 99	
S m City Enhanced (dt )	19 95	
S m Box Der Planer Mad TV ranTrainer	29 99	
S mon the Soveerer (dt.)	30.05	
Space Quest 4	19 99	
Space Quest 4  Star Trek Judgement Rites	Ed. 59,99	
Star Trek Judgement Rites	29 99	
Strike Commander Super Street Fighter 2 Turbi		
Super VGA Harrier & Mig 29	9 999	
Syndicate Plus (ct.)	29 95	
System Shock (dt.)	29 99	
TEX	29 99	
Theme Park (d1)	29 99	
Turrican 2 (dt )	29 99	0.05
TV-Show Bingo TV-Show Riskant		9,95
JFO - Enemy Unknown (	dt) 39,95	39.95
ult ma Underworld 1+2 kg	mp ett 29 95	
Virtuoso (dt.)	9 99	
Wing Commander 2	29 95	
X-Wing (incr alter Zusatzdis	ks dt) 39 99	
Software der andere	n Art CD	Disk
A Ired Biolex - Meine Rezer		Dian
Bertelsmann Universal Lexi	kon 89 95	
E ne kurze Geschichte der 2	Zeil 89 95	
Formel 1-Lexikon	39 99	
	49,00	
PC-Fahrschule Pegasus 3 0 (Doppe -CD)	39 95	
Quest for Fame - Aerosm th	29 99	
RT. Samslan Nacht	49 99	
Star Trek. Klingons Telekom Telefonbuch	69,99	4
Telekom Telefonbuch	29,50	
Telexom Ge be Seiten	69 00	
Video CD's für MPI	EG-DC's	& CDI
		219.99
vames Bond Collection (6 T Mr Bean - Fina Frolics	(81+Bncu)	29 99
Star Trek - Treffen der Gen	erationen	49 95
CDGrundgerål		ab 699 95
To be a face of		
Zubehor		
CD-ROM 6fach-Speed IDE	20.00	199 99
Soundbiaster 16 Value Ed to Soundbiaster 32 PNP	on De	179 99 299 99
Steren La Jsruteche 80 W	all Netzle b	59,95
Steren La Jayreche 80 W	ble-Aufantz	218,99
3.5" MF 2HD		5 99
levetieke		
Joysticks		
CH Fightstick Pro Competition Pro 3DEE Joys	Mate	129 95
Gravis GamePad	IIICA	39,95
Gravis Jovatick Analog S	CONDERAKT	ION 35 00
Gravis Jovstick "Firebird"		129 95
Security of Cities	ads + NHL I	6 169,89
Log. Thunderpad		39 95
Logi Wingman nci. Slipstrei Logi WingMan Extreme	am 5000 CD	79,95 99.95
MS Sidewinder Joystick		109 99
Thrustmaster Formula T2 (L	enkrad)	269 99
Thrustmaster Wizzard Pinbi	al Controller	79 99
Gamecard PC (2 Ports)		39 95
Conv Disvetation		
Sony Playstation		
Grundgerät inci Control Par Allen Trilogy	,	499 99 89,99
Need 1   Speed		89,99
The state of the s	- Mary	88,89
Return Fire *		99 99
Time Commando * Wing Commander 3 (dt.)		89 99
Wing Commander 3 (dl.)		99 99
Trading Cards: Mag	ic the Ga	thering
Starter Pack 4 Edition	RD Kerten	dt 16 00
Starter Pack 4 Edition Booster Pack 4 Edition	15 Karten	dt 5 49
Starter Pack Eiszeit	30 Karten 15 Karten 12 Karten s	dt 16 99
Booster Pack Eiszeil	15 Karten	dt. 5,49
Chronic es Fallen Empires	12 Karten 6 8 Karten 6	ingl 4 99

### uns finden:

#### Mema Mint

Berlin - Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144



#### Menlie Point

Berlin - Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr Bus 170, 181, 182

Friedrichs- Straße

Berg- Straße straße m

#### Mestra Point

Berlin - Friedrichshain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 37 11 U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh. Tram 20, 21 Bersarınplatz



#### Media Point

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Berlin - Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204



#### Media Point

Berlin - Tegel Brunowstraße 10 Tel.. (030) 433 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 133, 125, 222



#### Media Foint

engl

Hamburg - Harvestehude Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hoheluftbrücke Bus 35, 102



# FRÜHLINGSERWACHEN

# Fast geschenkt!

Flight Unlimited
Terminal Velocity
FX Fighter
Pinball Fantasies
Jagged Alliance
Primal Rage
Pool Champion
Warlords 2 Deluxe
Entomorph
Great Naval Battles 4

CD-ROM-Komplettpaket zum absoluten Sensationspreis

komplett **79,99** 

# Hammerpreise!

Betrayal At Krondor
CD-ROM
Police Quest 4

dt., CD-ROM
Creature Shock

dt., CD-ROM Kyrandia 3

je 19,99

### Kaum zu glauben!

Drei Top-Spiele im Komplettpaket zum teuflisch guten Knul erpreis!

Anstoss Anstoss World Cup Jack Nicklaus Golf

CD-ROM

komplett 29,99

# **Unser Tip des Monats:**

# **Duke Nukem 3D**

Vergessen Sie alles, was Sie bisher gesehen haben! Duke Nukem 3D setzt mit seiner zukunftsweisenden 3D-Engine neue Maßstabe bei 3D-Action-Spielen!

CD-ROM \*

69,99

# Anton der Preisteufel empfiehlt:

Magic Carpet 2 X-Wing dt., CD-ROM 39,99 39,99

Indiana Jones Prisoner of Ice
Desktop Adventure Incl. Lösungsbuch

29,99

29.99

# Die Originale der Telekom! - jetzt endlich lieferbar -

Telefonbuch fur ganz Deutschland auf einer CD-ROM 29,50

Gelbe Seiten für ganz Deutschland auf einer CD-ROM 69.00

# Urban Runner

Intrigen Verfolgungsjagden knisternde Krimi Atmosphäre, professionelle Special-Effects – voraussichtlich ab Ende Mar –

ср-пом 85,00

Die Siedler 2 kompl. dt., CD-ROM 69,99

Self 03.05.96 auch in Koblenz

# Media Point

Koblenz
Rízzastraße 44
Tel.: in Vorbereitung!
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



# Media mint

.... to be continued.
Demnachst auch



# Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz) Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme

(030) 794 72 111 Personliche Annahme Mo-Fr 8 00:20 00 Uhr Sa 9 00:18 00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28 BTX – Bestell-, Neuhelten- und Infoservice unter: Media Point#



# Die Siedler II • Wirtschaftssimulation

# ZU NEUEN UFERN



Fremde Welten und das PCACTON Abenteuer Zivilisation stehen im Mittelpunkt von Blue Bytes Neuauf-

lage des Top-Hits Die Siedler. Als Anführer einer kleinen Schar von Auswanderern brechen Sie auf, um für Ihr Volk eine neue Heimat auf der anderen Seite des Ozeans zu finden.



OBEN: IM ZWEI-SPIELER-MODUS BAUEN UND WIRTSCHAFTEN SIE MITTELS SPLIT-SCREEN AN EINEM PC LINKS: SOGAR IN EINER HÖHLE FINDEN DIE SIEDLER PLATZ ZUM BAUEN.

nach Plan, und Sie erlei-

och leider läuft nicht alles Wrack, nur mit Mühe und Not gelangen Sie ans rettende Ufer den vorzeitig Schiffbruch. einer scheinbar unbewohnten Ihr Schiff ist nur noch ein Insel. Hier beginnt das Abenteu-

prekären Situation als kühler Planer, Stratege und Wirtschaftler beweisen. Dort, wo momentan nur Ihr Zelt steht, sehen Sie eine stattliche Siedlung entstehen. Sie sehen, wo Sie Wege anlegen und wo Sie Häuser bauen lassen wollen. Auch Ihre Mann-

er, und Sie können sich in dieser ihren Fähigkeiten eingeteilt: Landwirtschaft, Fischfang, Metzger, Bäcker. Selbst an einen kleinen Trupp zur Selbstverteidigung und an Späher haben Sie gedacht. Sie scheinen gewappnet. Ging es in der Vorgängerversion der Siedler II ausschließlich um okönomische Plaschaft haben Sie bereits nach nung und das wohlige Gedeihen

# WIRSCHAFTLICHE ABHÄNGIGKEITEN

#### DAS HAUPTQUARTIER

Das ist ihr erstes Gebäude. Es wird nicht von Ihnen gebaut, sondern steht Ihnen bereits zu Spielbeginn fertig zur Verfügung.



# EINE BÄCKEREI

Der Bäcker ist auf die Lieferungen von Mehl durch den Müller angewiesen. Haben Sie keine Mühle bauen lassen, wird auch der Bäcker arbeitslos sein.



# FINE WERFT

Hier arbeiten die Schiffsbauer. Für den reinen Warentransport werden hier Boote erstellt und - allerdings nur auf Befehl - Schiffe, mit denen auch Personen befördert werden kön-



#### EINE WINDMÜHLE

Hier geht der Müller seiner Beschäftigung nach und erzeugt Mehl auf Grundlage des vom Bauernhof gelieferten Getreides. Das erzeugte Mehl wird an den Bäcker geliefert.



#### EIN GOLDBERGWERK

In den Bergwerken gehen die Bergleute ihrer Arbeit nach. Sie müssen mit Spitzhacken als Werkzeug ausgestattet wer-



Ihrer Siedler, so wartet die 96er muß, wollen Sie das Spiel er-Version mit interessanten Neuerungen auf. Da gibt es eine Vielzahl unterschiedlicher Völkchen. für die Sie sich entscheiden können, um in den Siedlungsbau einzusteigen: Römer, Wikinger, Japaner oder Afrikaner stehen zur Wahl, Außerdem können Sie ietzt Schiffbau betreiben und per Seeweg zu Expeditionen aufbrechen, um neue Handelsrouten zu erschließen und den Wohlstand in Ihrer Siedlung zu mehren.

## Kamapagne-Modus oder "Free"-Play

Sie haben die Wahlmöglichkeit, einen Kampagne-Modus zu spielen oder sich die Spieloptionen selbst zusammenzustellen. Im Kampagne-Modus bildet eine kleine Geschichte den Spielhintergrund. Sie landen als Schiffbrüchige der Tortius auf einem Eiland und dürfen nun das Beste aus dieser Situation machen. Über diese Geschichte wird das Spiel dann in einzelne "Kapitel" unterteilt. In jedem Kapitel muß eine bestimmte Aufgabe bewältigt werden, bevor es weitergeht. Das erste Kapitel dient dabei zusätzlich als eine Art "Lernprogramm", um mit den wesentlichen Elementen vertraut zu machen. Im freien Modus haben Sie die Möglichkeit, die Spielbedingungen selbst festzulegen. Auch hier gibt es pro Karte eine Endbedingung, die erfüllt sein

folgreich abschließen. Das interessanteste der Szenarien ist das Spielgeschehen in einer Höhlenwelt. Denn auch "Unter Tage" darf kräftig gebaut werden. Insgesamt stehen 18 Karten zur Verfügung. Für jedes Szenario lassen sich Optionen wie z. B. Bündnisse, Spielzeit und Anfangsposition einstellen, so daß man sie auch mehrmals mit unterschiedlichen Ausgangsbedingungen spielen kann.

#### Viel Feind, viel Ehr

Zwar kann man den Siedlungsbau auch alleine betreiben, auf die Dauer macht es aber mehr Spaß, wenn man sich mit einem Gegner, gleich ob vom Computer gespielt oder aus Fleisch und Blut, auseinandersetzen und messen darf. Deshalb gibt es bei den Siedlern natürlich auch militärische Einheiten. Für den Fall, daß man ohne Gegner und damit kriegerische Auseinandersetzungen spielt, braucht man das eigene Militär trotzdem, um neues Land zu erkunden und in Besitz zu nehmen. Nur so können Sie Ihren Aktionsradius vergrößern. Wo wir schon beim Militär sind - auch hier gibt es eine ganze Reihe von Einstellungen, die beeinflussen, wie

SIE KONNEN SICH DIESEN HILFEMODUS EINSCHALTEN. JETZT SEHEN SIE LEICHTER, AN WELCHEN STELLEN SIE GE-BAUDE ERSTELLEN UND STRASSEN BAUEN KONNEN.

# KOMMENTAR



Die neuen Gebäude und die innovative Technik kombiniert mit dem bewährten Spielprinzip verheißen nur das Beste. Einziges Manko bleiben die unzureichenden Militär-Optio-

nen, Fans können aber dennoch bedenkenlos zugreifen. Diejenigen, die den ersten Teil "verpaßt" haben, erhalten nun eine "zweite" Chance - diese sollten sie nutzen.

# DIE EINZELNEN EINHEITEN

Die Standardeinheiten der Siedler unterscheiden sich nicht sonderlich, egal, ob Sie eine Wikingersiedlung oder einen Negerkral bauen. Unterschiede gibt es vor allen Dingen bei den militärischen Einheiten. Die hier dargestellten Figuren von links nach rechts und von oben nach unten sind:

Ein Schmied, ein Gelehrter, ein Bauer, ein Fischer, zwei japanische Einheiten, zwei Wikinger-Einheiten, zwei afrikanische Einheiten und zum guten Schluß noch vier Angehörige der römischen Legionen.





#### EINE HOLZFÄLLERHÜTTE

Hier wohnt der Holzfäller. Er benötigt für seine Arbeiten eine Axt. Die von ihm gefällten Baumstämme liefert er an das Sägewerk.



#### **EIN SÄGEWERK**

Das Sägewerk ist eines der wichtigsten Gebäude. Denn zum Bau aller anderen Gebäude werden auch immer Bretter benötigt, die hier erzeugt werden.



#### **EINE WACHSTUBE**

Die Wachstube ist ein relativ kleines Gebäude. Bis zu drei Soldaten finden in ihr Platz.



#### EIN HAFENGEBÄUDE

Das Hafengebäude sollten Sie nur an größeren Gewässern errichten. Nur hier macht es sich auch bezahlt. Es dient als Umschlapplatz für die Waren, die auf dem Seeweg angeliefert werden.

# EINE MÜNZPRÄGEREI In der Münzprägerei

werden Goldmünzen auf Grundlage von Rohgold und Kohle hergestellt. Die Münzpräger benötigen als



# Werkzeug eine Schmelzpfanne.

#### EIN BAUERNHOF

Hier wohnt der Bauer. Er benötigt als Werkzeug eine Sense, um das Getreide zu ernten, das er dann an den Mühlenbesitzer weiterliefert.

sich Ihre Truppe verhält, stößt man auf einen unfreundlichen Nachbarn oder kommt es gar zu echten Kampfhandlungen. Sie können außerdem bestimmen, wie hoch die Rekrutierungsrate ist und wie gut die militärischen Gebäude im Landesinneren und an der Landesgrenze besetzt sind. Neu ist die Bau-Option für Katapulte, die, einmal errichtet, eigenständig feindliche Wachgebäude in unmittelbarer Nähe unter Beschuß nehmen. Leider können Sie Thre Soldaten aber wie beim ersten Teil nicht mehr steuern, wenn Sie einmal den Angriffsbefehl gegeben haben. Das angeklickte Gebäude wird vollkommen automatisch attackiert. Schade, hier wäre eine Einheitenkontrolle wie etwa bei Command & Conquer sicherlich wünschenswert gewesen.

#### Gelungene Technik

Technisch hat sich einiges getan. SVGA gehört natürlich zum Standard, aber die Siedler bieten mit einer möglichen Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten - den entsprechenden Monitor mit passender Grafikkarte vorausgesetzt - die totale Übersicht. Die einzelnen Gebäude und Häuschen sind mit viel Liebe zum Detail gezeichnet und animiert worden. Da gibt es hoppelnde Hasen, und eine leichte Brise streicht stetig durch die Baumwipfel. Ein Blick auf eine durchschnittlich ausgebaute Siedlung offenbart daher einen tollen Anblick: es wimmelt nur so von agilen Siedlern in einer lebendigen Umgebung, Die Bedienung ist weitestgehend auf die Maus abgestimmt. Siedler 2 läuft schließlich sowohl unter DOS als auch unter Windows. Das Windows-Konzept der Fenster, die sie per Doppelklick öffnen und beliebig verschieben können, um z. B. auf die Informationen zu einem Gebäude zuzugreifen, sorgt für komfortable Bedienung. Siedler II bietet einen Zwei-Spieler-Modus, der allerdings nicht zur Verfügung steht, wenn Sie eine Kampagne spielen. Nur wenn Sie die Option "Freies Spiel" wählen, können

## DIE DIMENSIONEN

Die große Karte, die aus ca. neun Bildschirmen besteht, verdeutlicht, wie sehr man mit zunehmendem Ausbau seiner Siedlung aufpassen muß, die Übersicht nicht zu verlieren.





Am unteren Rand des Kartenausschnitts sind Tools, die man per Mausklick aufrufen kann, um das Spiel zu steuern und die Spieloptionen einzustellen. Von links nach rechts lassen sich aufrufen:



Die Karte steuert per Klick das Spielfenster in bekanntes Gebiet.



Die Hauptauswahl: Werkzeuge u.v.m.



zugegriffen werden.



Auch die Post kann Über Zoomfunktion und Beobach-Verteilung, Transport, über ein Symbol direkt tungsfenster kann iedes Detail immer im Blick behalten werden.

Sie gegen einen menschlichen Gegner antreten, wofür der Bildschirm aufgeteilt wird. Auch im Zwei-Spieler-Modus gibt es Szenarien, bei denen man sich zusätzlich auch noch um Computergegner kümmern muß. Da kann man dann schon einmal ins Schwitzen kommen. Das einzige, was Blue Bytes neuen Siedlern ietzt noch fehlt, ist ein Szenario-Editor.

Christian Bigge/av



S3111 BONN 59676 KÖLN \$2062 ARCHEN MÜNSTER STR. 11 MATTIAS STR. 24 BLONDELSTR. 10

CD PC

40211 D'DORF WEHRHAHN 24

CD PC



CD SUPER PREIS SUPER PREIS SATURN

Duse (KD) see of Deep Com (KD) 164D Longbow (KD) 164D Longbow (KD) 164D Longbow (KD) 165D Longbow (KD) 165D Longbow (KD) 165D Longbow 1	79 90 89 90 99 90 89 90 89 90 79 90 99 90	Frankerstein (KD) 99.90 Front P Sport Footbal 96 (KE) 79.90 Gabnel Knight 2 (KD) 99.90 Gender Wors (KD) 89.90	Theme Hospital (KD) Thexder (KD) This Means War (KD) Thunderhawk 2 (KD) Tie Fighter Complete (DA)	89 90 69 90 89 90 79 90	nur solange Vorrat reicht 7th Guest (DA) 29 90	PCCD ROM nur solange Vorrat reicht Kingdom Fare Reaches (DA)		Wir führen auch Importe aus US Grundgerat + Pad D (KD)	629 00 99 90
rbus 2 (KD) * b on KD) len Odyssey (KD) len Tniogy DA) * ens (KD) licent Empires (KD) licent Empires (KD)	89 90 89 90 79 90	Gabrel Knight 2 (KD) 99 90 Gender Wars (KD) 89 90	This Means War (KD) Thunderhawk 2 (KD)	89 90 79 90	7th Guest (DA) 29 90		39.90	D (KD)	99 90
blon KD)  ien Odyssey (KD)  ien Triogy DA)*  ens (KD)  icient Empires (KD)  ivi of Dawn (KD)	89 90 79 90	Gender Wars (KD) 89 90	Thunderhawk 2 (KD)		7th Guest (DA) 29 90	Kingdom Fare Reaches (DA)	39.90		
en Odyssey (KD) en Triogy DA) * ens (KD) icent Empires (KD) iv of Dawn (KD)	79 90							F FA Soccer 96 (DA.	109 90
en Triogy DA) * ens (KD) icient Empires (KD) ivi of Dawn (KD)			Tomast Alar DA)	79 90	Aces of the Deep JS (KE) 49 90 Aces over Europe (DA) 29 90	King's Quest 6 (DA)	29 90	Myst (KD)	109 90
ens (KD) ic-ent Empires (KD) iv- of Dawn (KD)		Gene Wars KD)* 99 90 Hardba 5 (DA) 89 90	Tomcat Alley DA) Top Gun (KD)	59 90 89 90	Across the Rhine (KD) 49 90		39 90	NBA Jam Tournament Ed (D	A,99 90
v of Dawn (KD)	84 90	Harvester (KD) 109 90	Touche 5 Musketiere (KD)	79 90	Air Havoc Controller (KD) 39 90	Knights of Xentar (KD) Legend of	39 90	SEGA Ra y (DA)	109 90
	99 90	Heart of Darkness (DA) * 99 90	Typan DA)	79 90	Air Power DA) 29 90		29.90	Virtua Cop + Pistole (DA)	149 90
	89 90	Hexagon Kartell ,KD) * 109 90	JEFA Champ League (DA)	59 90	Aliens US (KE) 49 90	Lollypop (KD)	29 90	Virtua Fighter 2 (DA) Virtua Hang On (DA)	109 90
cade America (KD)	89 90	Hugo 3 (KD) 79 90	Unnec Roughness 96 (DA)	89 90	Alone in the Dark 1 (KD) 29 90	Lost in Time KD)	29 90	Virtua Racing (DA)	99 90
ound Atlanta (KD, sault Riggs (DA)	59 90 79 90	Judge Dredd (DA) * 99.90 Judge Dredd (DA) * 99.90	Urban Runner (KD) * Warcraft 2 (KD)	99 90 89.90	Arcade Pool & Overdrive (DA) 39 90 Aufschwung Ost enhanc. (KD) 39.90	Lucas Arts Archive (KE)	79 90	Wing Arms (DA)	99 90
F US (KD)	89.90	Kingdom of Magic (KD) 79.90	Warcraft 2 (KD) *	29.90	Award Win Platinum (KD/DA) 29 90	(Day of Tentacle Sam & Mar			
d Mojo (KD) *	99.90	Land of Lore 2 .KD) * 99.90	Warhammer Strategie (KD)	84 90	(Eithe 2, Civilization, Lemmings 2)	Indy Jones 4, Rebel Assault Fighter Ster Wars Screen Se		PLAYSTATI	ON
ld es (DA, *	89 90	Lighthouse 3D (KD) * 89 90	Warhawk (DA)	69 90	Baby Joe (DA) 9 90	Made n Germany (KD)	49 90	Playstation Grundgerat	579 00
phomets Fluch (KD) *	79 90	uttle Big Adventure 2 (KD) * 99 90	Wayne Gretzky Al Stars (DA	() 79 90	Battle Isie 1+Data (KD) 29 90	(Battle Isle 2 Anstoss.	40 00	Memory Card	49 90
tman Forever DA)	99 90	Lost Adm ral 2 (DA) * 89 90	Westwood Compilation KD)	89 90	Battle Is e 2+Data (KD) 39 90	Schwarzes Auge 2)		Ne GeCon Joystick (DA)	49 90 89 90
rnhard Langer Go f (KD)	79 90	Lost Eden (KD) 79 90	(Legend of Kyrandia 1-3,		BC/Stone Racers (KE) 29 90	Mag c Carpet + Data (KD)	39 90	Sony Lenkrad	179.00
rg Drachenstein (KD) inbbean Desaster (KD)	49 90 99 90	Mad TV 2 (KD) * 89 90	Dune 2, Lands of Lore 1)	00.00	Beneath a Stee Sky (KD) 29 90	Might & Magic 3-5 (KE)3	39.90	Alen Tri ogy (KD) *	109 90
ron cles of Sword (KD)	89 90	Mag' (KD) 89 90 Master of Orion 2 (KD) 99 90	Wetlands (KE) Wing Commander 4 (KD)	69 90 99 90	Bestsel er Games 8 (KD) 9 99 (Might & Megic 5 + Losung)	NBA Jam Tourn Edition (DA)	39 90	Alen Triogy-USA (KE,	99 90
ronomaster DA)	79 90	Meta tech Earthsiege 2 (KD) 1 99 90	Wing Commander 4 (KE)	89 90	Bestseller Games Mega (KD) 19 98	Oldtimer (KD) Pan k in the Park (DA)	19 90 59.90	Cybena (DA)	109 90
Net (KD)	99.90	Metropolis (KD) ° 99.90	Wizardry Gold (KE)	89.90	(Indiana Jones 3+4 + Lösung)	Pank in the Park (UA) Panzer General 1 (DA)	39.90	Discworld takes (KD)	99.90
viization 2 (KD)	89.90	NBA Live 96 (KD) 89.90	Worms (KD)	79 90	Biing (KD) 49.90	PGA Tour Goff (DA)	24.90	Fade to Black (KD) * FIFA Spoccer 96 (KD)	89.90 89.90
em to Power (KD)	89 90	NHL Hackey 96 (DA) 89 90		39.90	Bitmap Bros Compilation (DA) 29 90	Prisoner of Ice + Buch (KD)	39,90	GT Racing-Janan (KF)	139 90
	89.90		WWF Wrestlemania (DA)	99.90	(Cadaver, Megic Pocket, Gods,	Privateer (DA) 2	4.90	Krazy Ivan (KD)	89 90
	90.00					Prototype (DA)	29.90	NBA in the Zone (KD)	109 90
						RAN Fun Special (KD)	39.90	NBA Live 96 (DA) *	99 90
mmand & Conquer 2 (KD)	199 90		Dies ist nur ein kleiner Auszug o.	us unserem	Blood Bowl JS (KF) 49 90	Rebe Assault 1 KD)		Need for Speed (KD)	99 90
ngo (KD,	59 90		Sort ment / Fragen S e bille naci	n 3,5°	Bundes ga M Supporter (KD) 29 90				99 90
nquest of New World (KD)	99 90	Phantasmagona 2 (KD) * 99 90	CHIDED DOG		Casar 1 DA) 29 90				119 90
bena 2 (KD)	79.90	Pinba I World (DA) 79 90	SUPER PRE	19	Centra Inte gence (DA) 29.90		39 90		119 90
berstorn Win 95 (KD) *		RAN Trainer 2 (KD) 89 90	DC 2 E"		Chaos Engine enhanced (DA) 29 90	Screamball Figuer (DA)	39 90		23 30
KU)		Rayman (KD) 69 90			Combat Classics 3 (KD/DA) 29 90	Shadow of the Comet (KD)	29.90		149 90
riceped 2 (KD) *			nur solange Vorrat reicht					Road Rash-USA (KE)	119 90
s Schwarze Land (KD) *			1830 Ra ders & Robbers (KE)					She, Shock (KD)	89 90
athgate (KD) *	89.90		5th Floot (KE)		Crusade (KD) 59.90				119 90
athkeep (DA) *	89 90	Ripper (KD) 99.90				St Thomas (KD)		Thunderhawk 2 (KD)	89 90
	69 90	Rise of the Robots 2 (DA) 99 90	Award Win Piatinum (KD/DA	29.90	Day of the Tentacle (KD) 39 90	Streetfighter 2 Turbo (DA)		Total NRA DA	149 90 99 90
		R vers of Dawn (DA) 79 90	(Elite 2, Civilization, Lemmir	igs f,	Der Reeder (KD) 49 90				119.90
		RTL Samstag Nacht (KD) 59.90	Battle Bugs (KD)	29.90		System Shock (KD)	24 90	Warhawk (DA)	99.90
		Schleichfahrt (KD) * 99.90	Cadaver + Data (DA)	19.90	Die Siedler 1 (KD) 39,90	The Koshan Conspiracy (KD)	9.90	Worms (DA)	99 90
scent 2	00.50	Sensible World o Socoar (KD) 69.90	Crusade (KD)			Tilt (DA)			109 90
fission Builder (DA) *	49 90	Shanara (KD) * 79 90						X-Com (KD)	89.90
struction Derby (DA)	99.90	Shell Shock (KD) 69.90	Flight of the	29,90	F 1 Grand Prix (DA) 39.90			CARDS	
bola (KD) *	99 90	Sh.vers (KD) 99 90	Amazone Queen (KD)	24 90	Fade to Black (KD) 29 90				4 90
Fugger 2 (KD)			Fussball Total (KD)	19 90	Fields of Glory (KD) 39.90	US Navy Fighter Gold (KE)	49 90		2 90
		Silent Hunter (KD) 84 90	Heimdal 2 (KD)	19 90	Fntz 3 (KD) 49 90	Vei of Darkness (KD)	19.90	Ice Age-Booster (KE)	4 90
		Sient Thunder (KD) 1 99 90			Front PS Football 94+Data 19 90	Virtua Chess ,KE,	39 90	ice Age-Starter KE	11 90
		Source (KD) 89 90	Jungle Strike (DA)	14 90		Vollgas (KD)		The Gathering-Booster (KE)	4 90
	79.90	Star Control 3 (DA) 4 89 90	Magic Boy (DA)			War at Sea Compilation (KE)	59.90	The Gathering 4th Edition	
to the Dolphin (KD)	59 90			19.90		(Lost Admiral, Grandest Fleet		-Starter (KE)	12.90
er Scrolls 2 (KD)*	89.90	Star Trek-	Forthsiege (KD)		(F 1 Domark, Push Over, Great	Wing Com Armada (DA)	30.00	Stor More Storier (ME)	12.90
			Red Crystal-QQP (KE)	29.90	Courts 2 Humans, Dune 2 Prince	World Cup USA 94 (KD)	19.90	3DO AUF ANFRAGE	12.30
Grand Prix 2 (KD)	109 90		Rings of Medus Gold (KD)	29 90		World Cup Year 94 (DA)	29 90		SCH
	220.00			29 90			ir.	(KE) KOMPLETT ENGL	ISCH
Grand Pr Manager (KD)				29 90		Championship Manager 94)		(DA) Dt.ANLEITUNG	
Manager (KD)	89 90	Teamchef (KD) 99 90						(*) NOCH NICHT DA	
Pole Pastion (KD)	99 90	Terminator Future Shock (KD) 79 90	-Miss +Speech (KD)	19 90					1
tasy General (KE)	79.90	Terra Nova (DA) 89.90	Whizz (DA)	10.00	Invest (KD) 9.90				-1-
	79.90	The Dig (KD) 89 90		10.00	Jagged Alliance (KD) 59 90	inmer Ersatzwünsche angeben da v	10 e		cn
A Soccer 96 (KD)	89 90	The Pandorra Detective (DA) *89 90	Zoop (DA)		Jump Raven (DA) 39 90	Spiele Restposten sind		US Importe !!	
-				-	/				
	4			-					
				2.1.		- D	117	7 DECTEL	
			AACHI		D 1040	COIT P		T DESIEFF	-VI
	III.				N. 1004	JUIL D	n g	eht die Post	t ab
			991.0						
		DIE WELT DER COMPUTE				PREIS			
EL DES MOI	TAN	S TIP DES M			OFFICE WILLIAM				
	3	IIP DES M	URAIS	3.7	OKATA	LOG KOSTEN			6 DM
INCK	31				fast 130 Seite	n voller	. 04	AUSLANDVORKASSE: +	15 DM
	ノレ		1144	refine so	- Spielbaschreibun	gen & Tips		nur gegen Vorkasse, pi	ostbar
****	-+		100						
***	<b>₽</b> ^-						0	SESTELLUNG KOMPLET	T
	ill in		40.00	9 DM			11 5	Ab einem Rechnungsbetrag	VOD
		40.00	VERE	ANDKOT	TENFER .				FREI
CD ROM		CD RU	la l				1 3.4 %	AME	
	0				9 14		97	WASSE	
11 1 1 1	Π		111		Ok				
M U			U	PS: 6+9			PL	Z, ORT	
	I I		VOR	RASSE:	+0 DM		1		
101	V		AUSI	AND:	HES DAN		1/3	16000	
IPLETT DEUT	SC	H DEUTSCHE AN	BEITHNE	Same benner	The same of the sa		1		
et e sor e e e e e e e e e e e e e e e e e e e	win to Power (KID) wing Ware (	win to Power (KD)	imit lo Power (ICI)	win to Power (RO) wing Vears (RO) wing Vears (RO) wing Ac Conquer (Power (RO) will be a served of the congress	win to Power (KIC)  99 90 Nich Hotokey (8) Chai  99 90 Normal of K Conquer  Vision (10)  99 90 Normal of K (10	wint   Devect (ICD    100	## Propries (RD)  ## Command & Concust  ## C	Well Policy (PC)	Part   Part   Part   (10)   690   Narroll (1) (10)   990   990   100

# Gender Wars • Action

# **ROSENKRIEG**

Jedermann redet heutzutage über Gleichberechtigung, und Stück für Stück erobern sich die Frauen eine Männerdomäne nach der anderen. Doch im Jahr 2165, als auch noch ein weiblicher Papst gewählt wird, sehen die meisten Männer rot.



JEDE STADT IST VOLL MIT DEN UNTERSCHIEDLICHSTEN GEGEN-STANDEN. UND GANZ EGAL, OB MAN EINEN FERNSEHER, EINEN BIERAUTOMATEN OPER EIN AUTO VOR SICH HAT, SO GUT WIE ALLES KANN VERNICHTET WERDEN.

 Oberhäupter der unterschiedlichen Parteien hat zur Folge, daß es zwischen Frauen und Männern zum Krieg kommt. Obwohl beide Seiten über die modernsten Waffen verfügen, schaffen sie es nicht, das andere Geschlecht zu vernichten oder zumindest zu unterwerfen. Aufgrund der Verwüstungen sehen sich beide Seiten gezwungen, ihre Städte in den Untergrund zu verlegen. Zu dem Zeitpunkt, zu dem der Spieler die Kontrolle über ein Einsatzkommando der Männer oder Frauen übernimmt. gibt es nur noch vereinzelte Angriffe mit speziell ausgebildeten Terrorkommandos, die hauptsächlich dem Zweck dienen, genetisches Erbmaterial des ande-

in Attentat auf die beiden ren Geschlechts, welches zum Klonen benötigt wird, aus den feindlichen Städten zu stehlen.

> Für welche Seite man sich entscheidet, ist für den Spielverlauf unerheblich. Immer startet man in seinem Hauptquartier, wo man in einem Briefing die primären und sekundären Ziele seines Einsatzes erfährt. Primäre Ziele sind meist der Schutz bestimmter Gebäude oder das Erobern von Gegenständen, wobei die sekundären Ziele meist beinhalten. daß man einen bestimmten Prozentsatz der feindlichen Stadtbevölkerung unschädlich macht.

Nachdem man mit den Missionszielen und vielleicht auch einigen Hintergundinformationen vertraut ist, kann man sich seine



SOBALD MAN IN EINEN NEUEN RAUM KOMMT, WERDEN DIE MAUERN WEGGEBLENDET, DAMIT MAN BESSER ERKENNEN KANN, WO SICH FEINDLICHE SOLDATEN VERSTECKEN.



IN FORM EINER KLEINEN ANIMATION WERDEN EINEM DIE WICHTIGSTEN DATEN ZU DER FOLGENDEN MISSION AUFGE-ZEIGT. SEKUNDARE ZIELE MUSS MAN ABER MEISTENS SELBER SUCHEN

Truppe mit bis zu vier Soldaten zusammenstellen. Die Söldner haben vier verschiedene Eigenschaften, wobei man auch tunlichst darauf achten sollte, daß man je nach Einsatz auch andere Personen mitnimmt. Da die verschiedenen Charaktere ein gewisses Eigenleben haben, kann es sonst gelegentlich vorkommen, daß ein sehr aggressiver Soldat in einem Geheimauftrag die Beherrschung verliert und wahllos auf Passanten feuert. Pro Mission kann man eine bestimmte Anzahl von Personen trainieren lassen, so daß sie in den folgenden Missionen mit verbesserten Eigenschaftswerten zur Verfügung stehen.

Nachdem alle Aktionen im Hauptquartier abgeschlossen sind, läßt man sich mit einem Shuttle im Einsatzgebiet absetzen bzw. man begibt sich in der eigenen Stadt zum Ort des Geschehens. Die bis zu vier Teamkollegen sieht man aus einer isometrischen 3D-Perspektive. Mit der linken Maustaste kann man auf der Karte bestimmen, wohin die gerade selektierte Person sich bewegt. Mit der rechten Maustaste kann werden dagegen die gerade aktivierten Bewaffnungen abgefeuert.

Gelegentlich kommt man an Aufzüge oder Schalttafeln, die ebenfalls mit einem Klick mit der rechten Maustaste bedient werden können. Erfreulicherweise ist die Truppe dabei intelligent genug, zu enge Aufzügeplattformen wiederholt zu rufen. Ganz nach eigenem Willen und nach Art der Mission kann man auch einstellen, wie sich die Soldaten bei Feindkontakt verhalten. Meist empfiehlt es sich, sich mit dem Stoßtrupp auf direktem Weg zum Ziel zu begeben, da die Levels nicht nur in den Kerngebieten konsequent gestaltet wurden, sondern auch an denjenigen Punkten, an denen man normalerweise nicht vorbeikommt. So dürfen bei einem Angriff auf ein Genlabor ohne Probleme auch verschiedene andere Labors aufgesucht werden. Da an verschiedenen Stellen die Energie der Kämpfer wieder aufgefrischt werden kann, sollte man sich hin und wieder auch die Mühe machen, einen Level vollständig abzumarschieren. Damit steigen die Chancen, daß die Männer bzw. Frauen am Ende der Mission befördert werden und mit höheren Werten wieder zur Verfügung stehen.

#### Syndicate-Klone

Wie das Spielgeschehen erinnert auch die optische Aufmachung stark an den Klassiker Syndicate. Je nach Power des Rechners kann man Gender Wars entweder in einer sehr übersichtlichen SVGA-Auflösung spielen oder muß sich mit der doch sehr ungenauen VGA-Version herumschlagen. Vor allem im VGA-Modus kommt es des öfteren vor. daß man aus einer Ecke

unter Beschuß genommen wird, die man nicht sofort in seinem Blöckfeld hat. Hier hilft dann nur noch schnelles Scrollen und beten, daß man die Heckenschützen möglichst schnell ausfindig macht. Mit einer Stereosoundkarte ist man da etwas im Vorteil, da so schon akustisch die Richtung des Angriffs geortet werden kann.



BIS ZU VIER PERSONEN KANN MAN IN SEINEM TEAM HABEN. JEDER KANN DABEI NACH BELIEBEN MIT WAFFEN AUSGESTATTET WERDEN.

Christian Müller/lg

# ZWISCHENSEQUENZEN





Vor jeder Mission wird ein kurzes Video eingeblendet, das an Satire kaum zu überbieten ist. Da stürzen die Männer im Anflug auf ihr Anflugsziel ab, weil der Pilot betrunken am Steuer der Fähre sitzt. Ein andermal kommt es gerade bei einem feuchtfröhlichen Gelage zu einem Alarm, und einer der Kämpfer kommt nur noch wankend aus der Tür. Aber auch auf Seiten der Frauen findet man solche überdrehten Sequenzen. Ein Raumschiff stürzt ab. Ein Kameraschwenk in den Innenraum zeigt, daß Piloten- und Copilotensessel leer sind und die Pilotin sich jetzt erst mal vor dem Spiegel den Lippenstift nachziehen muß.

# KOMMENTAR

Mindestens: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Gender Wars, ein knallhartes Actionspiel mit strategischen Elementen, ist in vielerlei Hinsicht eine Kopie von

Syndicate. Im Gegensatz zu Bullfrogs Klassiker versucht sich SCI auf satirischem Boden. Doch der in den Zwischensequenzen auf witzig inszenierte Kampf der Geschlechter schießt im eigentlichen Spiel manchmal über die Grenze des guten Geschmacks hinaus: Das einzigste, was dort zählt, ist der schnelle Finger am Abzug. Eine deutsche, entschärfte Fassung ist nicht geplant. Definitiv nichts für Kinder (USK ab 18).

the state of the s				
Empfohlen: Pentil	ilen: Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM			
Technik: VGA u	nd SVGA/SB			
Handbuch: Englis	ch	Multiplayer:	keine Multipla	veroption
Sprache: englis	ch, wenig	CD/HO:	122 MB/20 M	В
Hersteller: SCI		Preis:	ca. DM 100,-	
Grafik: 83%	Sound: 80%	-5		
78	3%			Action Rätsel Strategie Wirtschaft

CD-ROM Play Station Amiga SATURN SNES



jogetec - Jörg Gieß Zum Feldberg 10 · 61389 Schmitten Tel.: (06084) 2066 · (0172) 6724940 Fax: (06084) 2356 BTX Gieß #

	) I A	3100 14
Weitere Titel ständig	ver	fügbar l
Abuse	DV	68,95
AH-64 Longbow Alien Trilogy Alone in the Dark Trilogy	DW/	+83 05
Alien Trilogy	DV	*75.95
Alone in the Dark Trilogy		*75,95 68,95
	DV	74.95
Arcade Amerika ATF-US Fighter	DV	*65.95
ATF-US Fighter	DV	81,95
Rad Molo		a. Anfr.
Baldies	DV	69.95
Battle Cruiser 3000 Battle Arena Toshinden	DA	*63.95
Battle Arena Toshinden	DA	*69,95
	DV	79.95
	DV	85,95 31,95
Command & Conquere Mission Conquest of the new World Chronicles of the Sword	DV	31,95
Conquest of the new World	DV	31,95 *78,95
Chronicles of the Sword	DV	
Chronomaster	DA	<b>73,95</b> 59,95
	DV	*85.95
Daggerfall Das Schwarze Auge 3	DV	
Das Schwarze Auge 3	DV	*75,95 *39,95
peadline	DA	*39,95
Descent 2	DA	*75,95 *39,95 85,95
Der Planer 2	DV	*76,95
Destruction Derby	DA	87,95 81,95
Die Fugger 2	DV	81,95
Die Fugger 2 Die Pandora Direktive Die Siedler 2	DV	a Antr
Die Siedier 2	DV	*69,95 75,95
DUKE NUKEM 3D	DV	75,95
Earthsiege 2	DA	<b>75,95</b> 81,95 66,95
Earthworm Jim 1+2	DV	66,95
Ecstatica 2	DV	a. Ann
Elisabeth I.	DV	*85,95
F1 Manager'96 Fast Attack FIFA Soccer'96	DV	* <b>73,95</b> 69,95 78,95
FIEA CONTROL	DV	69,95
FIFA SOCCET 96	DV	78,95
Cabriel Knight C	DV	*93,95 *81,95
Formula One Grand Prix 2 Gabriel Knight 2 Gender Wars	DV	*81,95
Grand Driv Manager	DV	*69,95 81,95
Indu Car Pacing C	DV	81,93
Kingdom O'Magic	DV	*72.05
Grand Prix Manager Indy Car Racing 2 Kingdom O'Magic Mad TV 2	DV	72,95 *73,95 *69,95
Master of Orion 2 Mega Pack 5 NBA Live 96	DV	*79,93
Mega Pack 5	DV	81,95
NRA Live'96	DV	79,95
NHL Hockey 96	DV	78.95
	DV	79,95
Normality Inc	DV	*69,95
PC Game Cheat	DV	29,95
Pole Position	DV	89.95
POlice Quest SWAI	DV	81 95
Raven Projekt	DV	
Rayman Rebel Assault 2 Riddle of Master Lu	DV	56,95 <b>58,95</b> <b>79,95</b> <b>87,95</b> *56,95 *79,95 84,95
Rebel Assault 2	DV	* 79.95
Riddle of Master Lu	DV	87,95
	DV	*56,95
Ripper Rise 2: Resurrection	DV	*79,95
Rise 2: Resurrection	DA	84,95
Shannara Shell Shock	DV	
Shell Shock	DV	*69,95
Shivers	DV	81.95
Silent Hunter	DV	*69,95
Silent Thunder Strike Base	DA	77,95
STLIKE RASE	DV	77,95 69,95 89,95
Stonekeepe Terminator Future Shock	DV	89,95
Terminator Future Snock	DV	<b>73,95</b> 75,95
TEV FEDORA	DA	84.95
Terra Nova TFX: EF 2000 The Dig	DV	84,95
This Means War	DV	74.95
Thunderhawk 2	DV	74,95
Tilt	DV	F2 OF
Top-Gun Fire at Will	DV	78,95
Top-Gun Fire at Will Touche - 5'th Musketeer	DV	66 05
Trak Attack	DA	66,95 73,95
Urban Runner	DY	* Q5 Q5
Urban Runner Virtual Snooker Warcraft 2 Warcraft 2 - Mission	DA	78 05
Warcraft 2	DV	75.95
Warcraft 2 - Mission	DV	78,95 75,95 *27,95
warnammer		69,95
	DV	
Warhammer Dark Cr.	DV	
Warhammer Dark Cr. Wing Commander IV	DA	*69,95 94,95
Warhammer Dark Cr. Wing Commander IV Worms	DV DV	*69,95 94,95
Warhammer Dark Cr. Wing Commander IV Worms	DA DV DV	*69,95 94,95
Warhammer Dark Cr. Wing Commander IV Worms Worms Reinforcement Z	DA DV DV	*69,95 94,95 69,95 39,95 *69,95
Warhammer Dark Cr. Wing Commander IV Worms	DV DV	*69,95 94,95
Warhammer Dark Cr. Wing Commander IV Worms Worms Reinforcement Z Zork Nemesis	DV DV DV DV DV	*69,95 94,95 69,95 <b>39,95</b> *69,95 81,95
Warhammer Dark Cr. Wing Commander IV Worms Worms Reinforcement Z	DA DV DV DV DV DV DV DV	*69,95 94,95 69,95 39,95 *69,95

HÄNDLER -

Fordern Sie unsere Preisiiste an Valentich Berücken Sie unsere Preisiiste an Valentich DA = deutsche Anleitung FV = englie web lei Anzietgewich ein den hiet verheber Preisideuren gegleofdsase + 7,95 DM, Nachnahme + 9,95 DM (+ 0 DM zählichten bis 30 DM portofel, Ausland Vorlasse + 15 DM. Bei Anathmeverweigerung 15 DM Kostenpauschale the Preisideurungen und Imtumer vorbehalten.

# Strike Base • Strategie/Action

# **ALIENJAGD**

Action ohne Strategie - Strategie ohne Action? Dem Trend der letzten Monate zufolge ist das eine ohne das andere kaum mehr vorstellbar. Leider fehlt diesen "Eintöpfen" häufig die rechte Würze. Die österreichische Küche Max Design bringt mit Strike Base ein neues Rezept dieser Art auf den Tisch.

an nehme eine nette Idee, gebe ein Stückchen Comanche, einen Schuß Descent und eine winzige Prise Command & Conquer dazu - fertig ist Strike Base, ein stark actionlastiges Strategiespiel, einfach, aber durchaus schmackhaft, Zur Handlung: Auf einigen Planeten fern der Erde haben sich üble Aliens angesiedelt, dem Menschen technisch ebenbürtia. Es ailt nun, diese Planeten von jenen Eindringlingen und ihren Bauwerken zu säubern. Diese Säuberungsaktion ist in mehrere Missionen unterteilt, die sich in Ablauf und Ziel jeweils etwas unterscheiden, was dem Spiel einen leicht strategischen Charakter einhaucht. Startpunkt eines Einsatzes ist eine winzige Basis, in der vier Flug- bzw. Fahrzeuge zur Verfügung stehen, die dort auch regelmäßig mit Energie betankt und verschiedenartig bewaffnet werden können. Informationen über die Lage der feindlichen Einheiten

die während des gesamten Einsatzes zur Verfügung steht. Außerdem bekommen Sie in der Basis Zugang zu einer Datenbank, die Bildmaterial über sämtliche außerirdischen Panzerfahrzeuge, Fliegertypen und Gebäudekomplexe enthält, in rotierender Polygongraphik zu betrachten. Haben Sie auf diese Weise Wissenswertes über die Alieneinheiten in Erfahrung gebracht, heißt es, auf der Planetenoberfläche Feindkontakt zu suchen.

#### Der Kampf beginnt

Nach Verlassen des Hangars gleiten Sie über eine Voxel-Landschaft, bestehend aus verwinkelten Bergen und Tälern, Vulkankratern und Lavaseen. Das größte Problem besteht darin, sich die wild umherballernden Panzer, Geschütze und Gleiter der Außerirdischen so schnell wie möglich vom Hals zu schaffen, denn jeder feindliche Treffer zehrt an der sind einer Karte zu entnehmen. Energie des Schildes, welches die



WIRD DER BLICK AUS DEM COCKPIT ZU ÖDE, KANN AUF EINE AUSSENANSICHT UMGESCHALTET WERDEN.

eigene Maschine umgibt. Ein gutes Auge und ein flinker Zeigefinger sind da sehr hilfreich. Doch Vorsicht: Energie und Munition sind nur begrenzt vorhanden. Vor allem mit größeren Geschützen, wie Bomben und Raketen, sollten Sie nicht herumprotzen. Um die Orientierung während der Flug- und Wendemanöver zu erleichtern, befindet sich nehen der Landkarte

auch ein Kompaß im Blickfeld. Im höchsten Maße einfach gibt sich die Steuerung des eigenen Vehikels anhand eines Fadenkreuzes. welches mit der Maus über den Bildschirm bewegt werden kann. Auf dieselbe Weise werden Gegner aufs Korn genommen. Schande demienigen, der das nicht schon nach kurzer Anlaufzeit beherrscht.

Christian Bigge/mi

# KOMMENTAR

Sicherlich steckt die deutschsprachige Softwareproduktion gerade auf dem Actionsektor noch in den Kinderschuhen. Demzufolge reichen weder Spielwitz noch Machart dieses

Werkes weit über das Mittelmaß hinaus. Besonders dringlich scheint die Frage, warum sich entgegen des Trends zu immer leistungsfähigeren Rechnern die Bildschirmauflösung auch noch auf C64-Niveau herunterregeln läßt.

Vielleicht sollte man Max Design, die zuvor mit Wirtschaftssimulationen wie Oldtimer, 1869 oder dem Strategiespiel Burntime in Erscheinung getreten sind, zugutehalten, daß sie mit diesem Spiel praktisch Neuland betreten haben. Einen gewissen Charme darf man Strike Base nicht absprechen, internationales Niveau wird aber kaum erreicht.



### DAS DREAM TEAM

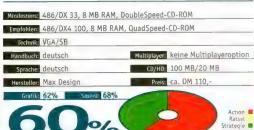
Die über 40 feindlichen Einheiten setzen sich aus Polygonen zusammen, die anschließend mit Texturen versehen wurden. Das läßt eine optimale dreidimensionale Darstellung zu.











# Bestellinfo Knallhart kalkuliert - Unsere 0831/511 67-0 **TOP 10** 0831 / 511 67-1 Bad Moio\* 74,95 3 Compuserve 100106,3111 C & C Mission CD 24,95 ⊠ Game It! - 87488 Betzigau Cyberia 2\* 69.95 Spiel des Monats Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice Descent 2 74.95 Die Fugger 2 Mai: 74.95 Die Siedler 2 69.95 Warcraft 2 Shannara dt.\* 69.95 Warcraft Data\* rorkasse / Scheck / Bankenzug DM 6,90, ab DM 250, frei Preise Stand 12 4,96 - \* = noch nicht verfügbar am 12,4. N = Neu im Programm P = Preissenkung H = Hit, Supertite 24,95 Wing Commander 4 89.95 69,95 Worms Data Kein Vertrieb von "Erotik" oder indizierten Spielen 29.95 Preisknaller CD Flugsimulatoren Lösungshefte ab DM 14,95 Preisaktion! Burning Steel 4 39,95 Comanche+Dat 39,95 Little Big Adv. 29,95 Magic Carpet + 29.95 Sammelausgaben X-Wing 39.95 C & C 1 + Data 99,95 Vollgas Warcraft 2+Dat 89,95 Worms + Data 94,95 FS 5.1 + Paris + NY 99,95 cessary Roughness Runner\* ..... svy Fighters Gold... svy Fighters Data di ACES Collector's Edit. 64,95 **Hardware** Star Trek **CD ROM** Fight 39,95 P Nur für Österreich - Preise x 8 = ÖSch Kennenlernaktion "Servus Austria". Im Mai ab DM 100,- versandkostenfrei

# Advanced Tactical Fighters • Simulation

# **FUTURISSIMO!**



AUF DIE VIDEOUNTERSTÜTZTE EINFÜHRUNG IN ANSTEHENDE MISSIONEN WURDE VERZICHTET. STATT DESSEN ERSCHEINT DIE EBENFALLS IM MISSIONSGENERATOR VERWENDETE UBERSICHTLI-CHE KARTE INKLUSIVE ALLER WAYPOINTS, MISSIONSZIELE UND ZUSÄTZLICHER RELEVANTER INFORMATIONEN.



IM RADARSCHIRM OBEN LINKS KONNEN SIE GENAU ERKEN-NEN, WO SICH WEITERE FEINDFLUGZEUGE BEFINDEN, SOLLTEN SIE ALLERDINGS EIN SOLCHES PRACHTEXEMPLAR VON GEGNER PIREKT VOR DER LINSE HABEN, BRAUCHEN SIE EIGENTLICH NUR NOCH GENUSSVOLL DEN FEUERKNOPF BETÄTIGEN.

on USNF unterscheidet sich ATF vor allem durch die gestiegene Anzahl wählbarer Flugzeuge und den Wegfall des Flugzeugträgers als Start- und Landebasis. Die einführenden Animationen und Filme sind ein grafisches Sternchen, alle sich anschließenden Bildschirme und Menüs sind übersichtlich gestaltet, sehr intuitiv und bedürfen keinerlei Handbuchstudiums. Für den Einstieg ist ein Besuch im

integrierten Multimedia-Nachschlagewerk lohnend. Hier werden die Ergebnisse der Forschungsmilliarden moderner Rüstungskonzerne in Videofilmen und deutscher Sprachausgabe vorgestellt. In Computeranimationen erfährt man, wozu Leitwerke vor den Tragflächen nützlich sind, wie die Zukunft des Senkrechtstarts aussieht und was mit vorwärtsgepfeilten Tragflächen erreicht wird. Dieser Teil

Jeder gängige Kampfjet fliegt mittlerweile am PC. Was Wunder, wenn Spieleentwickler sich jetzt zukünftigen Technologiefightern zuwenden. Der U.S. Navy Fighter-Nachfolger bietet gleich eine ganze Reihe noch nicht fertiggestellter High-Tech-Waffensysteme.

ist so hervorragend gelungen und für das Genre einzigartig, daß das Herz jedes Fans höher schlagen wird.

#### Flachlandsimulator

Ähnlich USNF sind zwei Kampagnen mit 40 Einsätzen in der nahen Zukunft angesiedelt. Im Rußland des Jahres 2002 gilt es. chinesischer Annexionspolitik im Raum Wladiwostok Einhalt zu gebieten, und 1998 steht durch fundamentalistische Rebellen der Fortbestand Ägyptens auf dem Spiel. Angesichts der gebotenen Vielfalt gelingt die Einarbeitung überraschend schnell. Hauptkritikpunkt am Vorgänger waren die dürftige Gestaltung des Terrains und die enormen Hardwareanforderungen. Nun, die P100-Empfehlung zur Aktivierung aller Finessen wie Gouraud - und Seitenlichtschattierung ist heute fast schon Standard. Ein moderater Punktabzug für die Landschaften ist aber weiterhin nötig. Alle ab Bildmitte näherkommenden Obiekte werden mit zunehmender Vergrößerung sehr detailliert dargestellt, und gelegentliche Küstenstreifen mit angedeuteter Steilküste und Brandung erfreuen das Auge. Das war es dann aber auch. Die restliche Fläche wird mit glatten Texturen ausgefüllt. Schade, aber in dieser Hinsicht bleibt ATF hinter TFX 2 zurück. In Sachen Sound hingegen wieder Lichtblicke: glasklare Sprachausgabe, geschwindigkeitsangepaßte Windgeräusche, prasselnde Einschläge.

## Rücken freihalten!

Daß EA bei den Cockpits etwas getrickst hat, ist schade. So wird zwar das Aussehen angepaßt, dabei aber weitestgehend auf das Instrumentarium am unteren Bildschirmrand verzichtet. Für die Präsentation der Fluginformationen sorgen einblendbare Displays. Dies erleichtert natürlich den Umstieg auf andere Typen. Beim Flugverhalten werden dafür die Unterschiede deutlich. Das Handling der F-14 oder F-18 gleicht dem bisher gewohnten, die B-2 fliegt sich wie eine bleierne Ente und bei der X-29 kann man sogar bei 60° Anstellwinkel noch saubere Kurven fliegen. Trotz dieser technologischen Vorteile gegenüber den Spielgegnern ist der Schwierigkeitsgrad von ATF beachtlich, Im Alleingang hat man meist keine Überlebenschance und sollte den mit hoher Intelligenz ausgestattenen Flügelmann aktiv mit einzubeziehen. Diesem kann man 19 Befehle erteilen. Die zu bewältigenden Aufgaben sind vielfältig: Kampfpatrouillen mit Feindberührung, Bombardierung von Flugzeugfabriken, Abschuß von Zeppelinen oder das möglichst unbemerkte Durchdringen der gegnerischen Luftabwehr mit einem Stealth-Flugzeug sowie das Zerstören des Hauptquartiers. Für eine ungebrochene Langzeitmotivation sorgen weiterhin Einzelmissionen, frei definierbare Kurzeinsätze und der umfangreiche Missionsgenerator.

Christian Müller/ih

# FLIEGEN FÜR FORTGESCHRITTENE



Hochfliegender Bomber in extremer Nur-Tests enden 1997.



ein flügel-Stealth-Techno- griffsflugzeug mit Fa- mum zwischen Stealthlogie mit behäbigem cettenoptik zur Min- Fähigkeiten (Raketen Flugverhalten. Verfügt derung des Radar- in Schächten), Eleküber Kamera für Bom- querschnitts (reflek- tronikausrüstung, benabwurf aus großer tiert Radarstrahlen). Reichweite und Super-Höhe, Kondensstrahl- Eignet sich beson- cruise unterdrückung und ei- ders zur Zerstörung Überschallflug) dar. ne drehbare Waffen- von mit Luftüberwa- Verfügt über vier Mulabschußvorrichtung. chung geschützten tifunktions-Farb-LCD Einzelzielen.



Der Golfkriegsstar ist Der F-15 Eagle-Ersatz Präzisions-An- für 2004 ist ein Opti-(sparsamer und Trudelfallschirm.







Überschalltaugliches Testflugzeug mit vorwärtsgepfeilten Tragflächen, aus denen eine außergewöhnliche Manövrierfähigtungssteuerung er- kurzstartfähig keit und ein bei Steigflügen erst sehr spät einsetzender Strömungsabriß resultiert. Niedrige Landegeschwindigkeit. sition überlegen.

Das Grundkonzept für Ein Senkrechtstarter den in seiner Endver- mit stufenlos schwenksion als Nurflügler baren Schubdüsen, geplanten Jet stammt der durch innovative von MBB. Die Rich- Konstruktion sowohl folgt durch Schubum- auch langstreckenkehrklappen am Ende geeignet ist. Der in eider Schubdüse. Bei nem frühen Entwick-Tests der F-18 trotz lungsstadium befindlischlechterer Startpo- che Jet könnte die F-18 Hornet ersetzen.

# KOMMENTAR

Trotz grafischer Schwächen - ein Spitzenplatz war so nicht drin - ist ATF ein empfehlenswerter Zeitvertreib für technisch Interessierte. EAs Neuling wirkt ausgereift, läßt Liebe zum Detail erkennen und bietet Realitätsnähe und eine ansprechende Optionenfülle. Der über das Cheatmenü "Mogeln" einstellbare Schwierigkeitsgrad verschafft Einsteigern einen Zugang, und auch eingefleischte Dogfighter sind aufgrund der im Gegensatz zu TFX stärkeren Actionorientierung hier richtig.

Mindestens: 486/66, 8 MB RAM, Doul	oleSpeed-CD-ROM
Empfohlens Pentium 90, 16 MB RAM,	QuadSpeed-CD-ROM
Technik: VGA und SVGA/SB/i-Glas	ses
Handbuch: deutsch (150 Seiten)	Multiplayer: Nullmodem, Modem und Netzwerk
Sprache: deutsch	CD/HD: 440 MB/30 MB
Hersteller: Electronic Arts	Preiss ca. DM 120,-
Grafik: 75% Sound: 85%	
75%	Action Ratsel Stratege Wirtschaft



# Postfach 1310, 73638 Welzheim, Tel. 07182-2079, FAX -2097

# Bischoff & Partner

Tal. (i) 35/3 61 52 10 • Eax 03-35/5 61 52 90 • BTX: BISCHOFT • Hursienwalder Straße 40 • 13234 Frankfürt/Oder

CD-R	MO		CD-F	ROM	
ATF US-X Fighter	DV	88 DM	Pro Pinball - The Web	DA	59 DM
Caessar II	DV	80 DM	Riddle of Master Lu	DV	84 DM
Civilisation 2	D∀	80 DM	Sea Legends	DV	80 DM
Command & Conquer	D¥	95 DM	Silent Hunter	DV	71 DM
Com. & Conq. Data	D∀	30 DM	Star Trek - Deep Space N	ineDA	72 DM
Conquer A.D. 1086	D∀	80 DM	Stonekeep	DV	94 DM
Crusader - No Remorse	D∀	84 DM	The Dig	DV	83 DM
Cyberia 2	DA	84 DM	This Means War	DV	74 DM
Cybermage	D¥	84 DM	Thunderhowk 2	DV	83 DM
Descent 2	DA	86 DM	Tom & Jerry	DV	56 DM

# Aktuelle Rechnersysteme jetzt auch über Finanzierung mit 10.9% oder 12.9% eff. Jahreszin

Out I manifest		10,77	0001 12,770	211. 341	II GSZINS
Destruction Derby	DA	94 DM	Warcraft 2	DV	80 DM
Die Fugger 2	DV	80 DM	Wing Commander 4	DV	99 DM
Die Siedler 2	DV	75 DM	Worms Reinforcements	DV	36 DM
F 1 GP 2	DV	*99 DM	Z	DA	74 DM
FIFA Soccer 96	DV	84 DM			
Gabriel Knight 2	DV	86 DM	Kompl.System z.B. P 10		
Hugo 3	DV	69 DM	15" Monitor 64kHz; 1 G	B FP; SB 16	VE PnP; 6-
Mech Warrior 2 Exp.Pack	DV	88 DM	fach CD ROM Toshiba XA		
NBA Live 96	DV	84 DM	Karte; Maus; Tastatur; W		Word 7.0;
Need for Speed	DV	84 DM	Excel 7.0; 50 Watt Aktiv Barpreis: 3.400 DM; Fine		hor
Pinball Wizard 2000	DV	71 DM	18 Monate mit 10.9% el		nei
Pole Position	DV		1.Rate 200 DM alle folg		205 DM

Deferung: Nachnehme 10,- BM + NN; Verkerus 7,- (aux Eurochieck); Frei Heier 5,00 DM (nur Resen Frenkfurt / Oder). Preisänderungen verbahalten — Preisliste kostealos — Ladenpreise können veriieren.

# The Rise & Rule of Ancient Empires • Strategie

# DER KLON



So manch ein Hersteller versucht in diesen Monaten, dem neuen Star unter den Strategiespielen, Civilization 2, mit einer eigenen Entwicklung den Rang streitig zu machen. Auch Sierra mischt bei diesem Treiben munter mit und übt sich in der Technik des Klonens.

echs verschiedene antike Zivilisationen suchen einen Eroberer, der sie zur größten Macht der Antike macht. Die Wahl der vertretenen Kultur hat aber nicht nur kosmetische Auswirkungen (die Gebäude sehen anders aus), sondern auch spieltechnische. So verfügen die alten Griechen zum Beispiel über besonders schlagkräftige Fußtruppen, während die Mesopotamier Elefanten einsetzen können. Die Ausgangssituation ist hingegen für jede Zivilisation gleich. Mit einer kleinen Siedlereinheit begibt man sich



RISE & RULE SPIELT NUR IN DER ANTIKE, DESWEGEN KON-NEN AUCH KEINE MODERNEN KAMPFEINHEITEN ENTWICKELT UND GEBAUT WERDEN

auf die Suche nach einem Platz für die erste Stadt. Ist diese errichtet, produziert man weitere Siedler, Kampfeinheiten und Gebäude, um expandieren zu können. In den Städten kann über verschiedene Schieberegler eingestellt werden, ob sich die Siedler vermehrt auf die Forschung oder die Produktion konzentrieren sollen. Im Gegensatz zu Civilization werden aber nicht verschiedene Erfindungen erforscht, sondern es wird einfach konstant Energie in fünf verschiedene Wissensgebiete gesteckt, Sobald einige dieser Gebiete einen bestimmten Level überstiegen haben, kann man bestehende Gebäude ausbauen und damit neue Einheiten und Gebäude errichten. Die bis zu drei anderen Mitspieler haben dabei natürlich wie immer genau das gleiche Ziel vor Augen. Das auf der Verpackung groß angepriesene "umfangreiche diplo-



GROSSE, AUSGEBAUTE STADTE SIND DAS A UND O EINER ERFOLGREICHEN ZIVILISATION.

matische System" beschränkt sich dabei auf Kriegserklärungen, Friedensangebote und Bündnisse. Wenn eine Nation nach vielen Jahren endlich eine respektable Größe erreicht hat, kann man sich an den Bau eines Weltwunders machen, durch das naheliegende feindliche Städte in die Versuchung gebracht werden überzulaufen.

Alexander Geltenpoth/lg



AUF DER ÜBERSICHTSKARTE KONNEN SIE IHRE FORT-SCHRITTE UND DIE STADT-GROSSEN ÜBERPRÜFEN, LEGEN SIE BESONDEREN WERT AUF EIN AUSGEBAUTES WEGENETZ.

Ratsel
Strategie

# STADTANSICHT

Wie eigentlich das gesamte Gameplay, hat Sierra auch die Stadtansichten größtenteils beim großen Vorbild Civilization "ausgeliehen". Auf diesem Bildschirm können Sie für jede Stadt individuell festlegen, was sie produziert, wieviel Zeit sie in die Erforschung neuer Techniken steckt und welche Gebiete dabei besonders ins Auge gefaßt werden sollen. Jedes Gebäude kann immer wieder weiter ausgebaut werden und damit den Zugriff auf neue Einheiten freigeben.





## KOMMENTAR

Da kann man sich nur wundern, was Sierra hier abliefert.
Rise & Rule ist in weiten Teilen wirklich nur eine Kopie von
Civilization II. Zwar wurden von Sierra einige wenige Aktionen besser gelöst, doch dafür hat Civilization II einfach eine viel
tiefergehende Atmosphäre, Auch die Beschränkung des Snielfensters

tionen besser gelöst, doch dafür hat Civilization II einfach eine viel tiefergehende Atmosphäre. Auch die Beschränkung des Spielfensters auf 640 mal 480 Bildpunkte erweckt den Eindruck, als ob hier einfach mal schnell ein DOS-Spiel für Windows 95 angepaßt wurde. Bis auf die Spielidee kann bei Rise & Rule alles nicht so richtig überzeugen. Wer auf den Multiplayermodus verzichten kann, sollte lieber beim Original zuschlagen.

Mindestens: 486DX 33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfolten: Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Technit: SVGA/SB, General Midi

Handbuch: deutsch

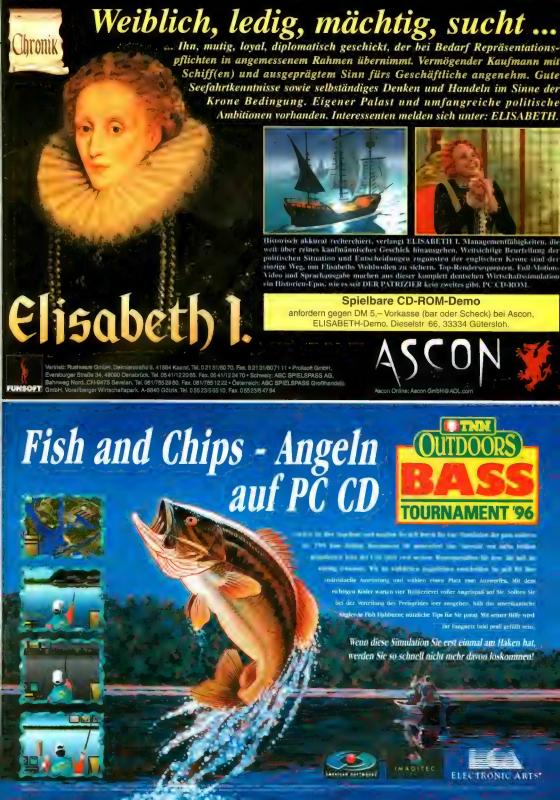
Multiplayer Modem, 4 Sp. im Netz

Sprache: enqlisch

CD/HD: 171 MB/20 MB

Preis: ca. DM 100,
Grafik: 70%

Sound: 70%



# Gearheads • Denkspiel

# 'OY-STORY

Kurzweilige Computerspielchen erfreuen sich zunehmender Beliebtheit auch unter "ernsthaften" Bildschirmarbeitern. Neben Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen dürfen aber auch strategische Fähigkeiten zum Zuge kommen.

ls Förderer der menschlichen Entspannung stehen ab Juni '96 Philips Medias bunte Gearheads zur Verfügung. Diese aufziehbaren Fantasy-Spielfiguren lassen sich per Einzelspiel, im Turniermodus oder im Zweispieler-Modus an einem PC im übersichtlichen Windows-Fenster gegeneinander in die Schlacht schicken.

#### Hauptsache ankommen

Das einzige Spielziel besteht darin, möglichst viele der eigenen Blechkameraden auf der gegenüberliegenden Seite ankommen zu lassen, und genau dieses bei den gegnerischen Figuren zu verhindern. Genauso einfach wie es klingt, ist es auch, wenn man erst einmal die Stärken Schwächen der mechanisch angetriebenen Miniroboter kennt. Während einige der quirligen Phantasiegeschöpfe aggressiv nach vorne stürmen, liegen die Stärken der anderen eher im defensiven Bereich, Da der Spieler lediglich per Cursortasten die Startposition festlegen und seine Armada daraufhin mehr oder minder stark aufgezogen ins Kampfgetümmel entlassen kann, das sich dann einer weiteren Kontrolle



MIT DEN PFEILTASTEN WIRD DIE STARTPOSITION DES KAMPF HUHNS BESTIMMT. DER REST FUNKTIONIERT AUTOMATISCH.

Gearheads, das mit den vier Cursorkeys und einer Feuer-Ta-

ste komplett zu bedienen ist, wirkt simpler als es ist. Un-

geduldige werden wohl ein paar 'Toys' verheizen und das

Spiel dann recht schnell wieder zur Seite legen. Wer aber dranbleibt, wird feststellen, daß sich der wahre Genuß erst mit der blinden Ver-

trautheit zu seinen "Spielsachen" ergibt und man durch souveräne

Übersicht genug Zeit gewinnt, die Taktik des Gegners bereits beim

gänzlich entzieht, sind Planung und das Entwickeln von Strategien die wichtigsten Voraussetzungen zum Erfolg, Jeder Ankömmling erzielt einen Punkt, einundzwanzig Punkte bedeuten den Sieg und das Erreichen des nächsten Levels. Drei Schwierigkeitsgrade, vergrößerbarer Fundus von einem bis zwölf 'Toys', Power-Ups, Geheimlevels und Zusatzleben geben einer rundum gelungen umgesetzten und vor allem frischen Spielidee den letzten Feinschliff. Auch mit Hilfe der cheftasten-like zu verwendenden Windows-Taskleiste könnte aus dieser originellen Tov-Story möglicherweise eine Erfolgsstory werden.

Alexander Geltenpoth/mh

## IM KURZPORTRAIT

Sein etwas träger, aber unaufhaltsamer Vorwärtsdrang kann auch vom mächtigen Disasteroid nicht gebremst werden.



# Clucketta

Wenn sie nicht gerade fliegt, verhält sie sich eher phlegmatisch, legt aber regelmäßig Eier. Die daraus entschlüpfenden Küken sind allemal ein Segen für's Punktekonto.

## Deadhead

Der gespaltene Totenschädel ist so furchteinflößend. daß auftreffende Gegner postwendend kehrtmachen und im Laufschritt Eigentore produzieren,

#### Krush Kringle

Warum ein fettleibiger Profi-Wrestler ausgerechnet im Weihnachtsmannkostüm seinen Gegnern die Köpfe einschlägt, bleibt das Geheimnis der Programmierer, Wenn dem Fettwanst, ohnehin der Langsamste im Feld, die Energie ausgeht, läßt er sich einfach nieder und alles andere an sich abprallen!

#### Orbit

Der wildgewordene Brummkreisel wirbelt unvorhersehbar über die Spielfläche, prallt von jedem Hindernis ab und bahnt sich so per Zick-zack-Kurs seinen Weg ins









Mindestens: 486/33, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, Win 3.1 Empfohlen: 468/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95 Jachnik, SVGA/SB

KOMMENTAR

Blick in dessen Spielzeugkiste zu erraten.

Handbuch: deutsch

Multiplayer: 2 Spieler an einem PC CD/HD: 15,5 MB/ca. 11 MB

> Action | Rätsel

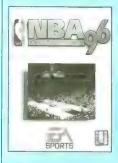
Sprache: englisch, leicht Hersteller: Philips Media

Preis: ca. DM 100,-



# SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

# PC CD-ROM 11TH HOUR dt AH 640 LONGBOW ALBION ......... ARCADE AMERIKA 79 00 84 00 79 00 74 50 79.00 BATTLECRUISER AD3000 74.00 69.00 79.00 69.00 84.00 CHEWY - Fucht v F5 CIVILISAT ON 2 COLLONY WARS 2482 COMMAND & CONQUER COMMENT ZONE COMIX ZONE 49 00 CONDUST OF THE NEW WORLD 88 00 CHRONICLES OF THE SWORD dt. 74 00 CHRONIOMASTER 74 00 CYBERIA 74





DESCENT 2	84 00
DESCENT 2 Mission Builder	39 00
DIE SIEDLER 2	74 00
DUNGEON KEEPER	84 00
DUNGEON MASTER 2	74 00
EARTHWORM JIM WIN95	64 00
EARTHWORM JIM 1+2	69 00
FANTASY GENERAL	74 00
FIFA SOSSER 96	84 00
F1 GRAND PRIX 2	94 00
GABRIAL KNIGHT 2	84.00
GENDER WARS	74 00
GENE WARS	79 00
HARDBALL 5	79 00
HUGO 3	74 00
MAGI	79 00
MAGIC CARPET PLUS	29 00
MAGIC CARPET 2	69 00
MAGIC THE GATHERING	99 00
NBA LIVE 96	79 00
NEED FOR SPEED	79.00
NHL HOCKEY 96	79 00
NORMALITY dt	79 DO
PANZERGENERAL 2	69 00
7-7-	. 0
10.0	
1	
FE, CLEVET F	
V 181 V 621 V 621	



POLE POSITION	89.00
POWER PLAY HOCKEY	59.00
REBELL ASSAULT 2	79 00
RATSEL OF MASTER LU	B4 00
PETKO	74 00
RIPPER	79 00
RISE 2 - THE RESCURATION	79 00
SCHI FICHFAHRT	79 00
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	78 00
SHANNARA	74 00
SHELL SHOCK	74 00
SIMON THE SOCCER 2	69 00
STRIKE GARG	79 00
TEDRA NOVA	79 00
TEY EL POSICUTED 2000	/9 UU
THE DIG Your do	88 00
SLENT HUNTER STRIKE BASS TERRA NOVA TFX EUROFIGHTER 2000 THE DIG Kom db. TOP GUN	99 00
TOTAL DISTORTION (WIN)	. 79 00
TOMCAT ALLEY	59 00
TMEK	69 00
URBAN BUNNER	89 00
WARCHAFT 2	79 00
	29 00
WARHAMMER - IM SCHAT	84 ND
	99 00
WIRD COMMANDER 4	
WORMS M.s CD Reinforcements	69 00
ZORK NEMESIS	
-Z- taunu	69 00
SONY PLAYSTATION-	
	499
SEGA SATURN-	
GRUNDGERAT	499
OD CLE ALIE ALIENA	

NON

Ladenpresse

18. Σ

UPS

499. ė 499 ŏ

SPIELE AUF ANFRAGE WEITERE PC-TITEL SOWIE KONSOLENSPIELE AUS ANFRAGE GROSSE AUSWAHL AN MPEG-CD FILMEN

BTX: KRANZ #

# **ALLES WAS MAN ZUM SPIELEN BRAUCHT**

# SOUNDKARTEN VON CREATIVE LABS

SOUNDBLASTER VALUE PAP ... 168,00 SOUNDBLASTER 32 PAP ... 329,00 >Wavetable 16 Bit Stereo-Sound >Plug in Pay IDE und MIDI Sonn tistel e >32 Summer >wall Software of Doxumentation



# SOUNDBLASTER AWE 32 PAP . 459,00

- Prof. Sound Wevetable E-mu-Chip der reten Geraration IDE und MIOI-Schnittstelle 512 KB RAM fillsabere Samples
- erweiterbar >1 M8 ROM ob Board > not Creative Audio Tools Mikro, dt Dok



## BLASTER KEYS HOME STUDIO 579,00



SOUMBEASTER

"Känig der Löwen Edizian"
/// Mult media für Groß und Kle nill.
>16-8 - Sound von der OrganalSoundb asser SB16 PAP
>Internes BX CO ROM AUFWERK
>Zwel Leutsprecherboxen
>Sound Tools

no

# > Wavetable Erweiterung f. das ultimative

>passend zu allen Sound Blaster Karten mit Wave Blaster Anschluß >dt Dokumentet on



#### AKTIVLAUTSPRECHER-BOXEN

ALTEC LANSING	
ACS 51	179.00
>6 Watt 80Hz-18kHz	
ACS 52	229,00
> 19 West 60Hz 20kHz	
>inkl Subwoofer 35Hz-16kHz	318,00
>Boxen 12 Wett, Subwoffer 15 We	111

#### JOYSTICKS

QUICKSHOT	
QS 123 Warrior 5	
QS 201 Super Werrier	
> FCS Kompatibles HAT	49,00
ALOS KOMBROBER UM	

### MASTER MEMORY

mehr Speicher in 15 Minuten;kinderleicht 

# VIRTUAL REALITY

# SYSTEM

TuT CyberMaxx 12 color activ Matrix-LCDs 2 color activ Matrix-LCDs 28 weepingsfereneum 360° > Honz Blockwise ca 54° > Yenz Blockwise ca 54° > Echtzeit-Sansonk f. Kopfewegun > Dynamk Steren-Sound > Plug Pley Y VS ABS/22, Sound > Plug Pley Y VS ABS/22, Sound > Plug Mittel Color and Color



Austria Express Schnellservice jetzt auch für unsere Kunden in Österreich Lieferung in 1-2 Tagen ab

Bestellung TEL:0049/85173777

Juliuspromenade 11 u. 68 97070 Würzburg Telefon 0931/57 16 01 oder 57 16 06

Basuchan Sie auch unser Ladengeschäft in 94032 Passau Belinholner, 26 \* Nonaupassage

Größtes Problem im WiSim-Genre ist, daß die meisten Spiele nach einem eingefahrenen Schema auf der nach unten offenen Langweiligkeitsskala zur Wiederholungsroutine verkommen. Sunflowers geht mit einem zweiten Teil der "Fugger"-Geschichte aber erneut auf den um wirtschaftliche Zusammenhänge interessierten Spieler los. Wieder ein Langweiler? Weit gefehlt!

Die Fugger 2 • Wirtschaftssimulation

# LUG UND TRUG

m Jahre 1600 ist das Imperium der Fugger zerbrochen und der Reichtum verflossen. Als entfernter Verwandter werden Sie als Haupterbe eines heruntergekommenen Kontors eingesetzt. Zunächst muß natürlich danach getrachtet werden, aus wenigen Talern ein kleines Vermögen zu machen, um später in größeren Zusammenhängen denken zu kön-



UBER DEN BUCHHALTER VERAN-LASSEN SIE VIELE AKTIVITÄTEN. ER SORGT AUCH FÜR IHRE KORREKTE TESTAMENTSVOLL-STRECKUNG.

Thi

750 Taler

nen. Reputation in Form eines öffentlichen Amtes ist da nützlich. Aber die ganze mittelalterliche Welt scheint Sie nur schlecht machen zu wollen. Hinfort schwärzen Sie andere an, spionieren, erpressen, betätigen sich als Wegelagerer und Raubritter, belagern Städte, lassen Häuser niederbrennen, bestechen und betrügen, mit anderen Worten: Sie fangen an, sich so zu benehmen, wie man das von einem anständigen Geschäftsmann in der damaligen Zeit erwartete. Klingt das langweilig?

#### Im Zentrum der Macht

Alle Aktionen werden durch Mausklicks im Stammkontor ausgeführt. Ein Globus zeigt die Karte der Provinz Mittelland mit allen Städten und Ihren Niederlassungen. In diesen erteilen Sie jeweils zwei Aufträge, die Herstellung eines von 15 Gütern sowie Transport und Verkauf in einer anderen Stadt. Zur Entlastung können Sie Geschäftsführer einstellen. Sunflowers hat es damit verstanden, den Spieler von dröger Klickroutine zu befreien, ohne durch die Dummheit der künstlichen Intelligenz zu befremden. Neben diesem Kerngeschäft geht es auch um An- und Verkauf von Immobilien, Beschaffung und Wartung von Transportmitteln sowie Personal und Arbeitsmittel. Im Kontor veranlassen Sie über den Buchhalter Bewerbungen für öffentliche Ämter, die Nutzung Ihrer Privilegien, die Budgetierung Ihrer Direktoren sowie Beschaffung und Tilgung von Krediten bzw. deren Tilgung. In der Kirche können Sie beten, spenden und Ablässe kaufen. Damit Ihr Erbe nicht auch noch den Kirchenfürsten zufällt. besuchen Sie die Kupplerin, die Ihnen gegen Bares Kontakt zu einer fruchtbaren Maid bietet. Im Hinterzimmer des Kontors schmieden Sie finstere Ränke, erpressen, verleumden, spionieren und sabotieren. Das ist jedoch nur der Kleinkrieg. Der richtige findet im Saale
statt, sprich: hochoffiziell im Kontor. Die gekreuzten Säbel an der
Wand tun kund, daß Sie nicht nur
kleine Brötchen backen können. In
dieser Abteilung kaufen bzw. erobern Sie Räuberlager und Zollburgen, rekrutieren Raubgesellen oder
Söldner. Hier ist der Punkt, an dem
sich Fugger 2 deutlich vom großen
Mittelfeld abzuheben beginnt.

## Die Schlachten und Scharmützel

Es gibt verschiedene Wege, Streit zu finden. Sie befinden sich auf jeden Fall im Schlachtenmodus, der schon einen zweiten Blick wert ist. Auf der einen Seite stehen Ihre Musketiere, Kanoniere, Offiziere und Bombenleger, auf der anderen die Ihres Gegners. Über Ihren Gefechtsfeldkommandeur haben Sie die Möglichkeit, die taktischen Maßnahmen zu beeinflussen. Die Handlungen werden von den kleinen, schön gezeichneten Sprites



PAS KONTOR. VON HIER AUS ERREICHEN SIE ALLE ANDEREN ABTEILUNGEN IHRES IMPERIUMS.

Berr Elme, ohne Amt

# KOMMENTAR

Warum um alles in der Welt darf man denn nur drei Generationen spielen? Gerade wenn es einem gelungen ist, in die Führungspositionen des Mittellandes aufzusteigen, wird gnadenlos das Lebenslicht ausgeblasen. Hat man das zwei- bis dreimal erlebt, ist Fugger 2 noch so motivierend wie ein Kilometer 39 eines Marathonlaufs. Schade, denn Präsentation, Story und vor allem der Kampfscreen sind für eine WiSim beinahe genial, auch wenn sich in puncto Animationen nicht sehr viel bewegt. Die geschichtliche Dokumentation ist recht gut; um so mehr fragt man sich, warum U-Boote und Fluggeräte gebaut und ersteigert werden können. Unterm Strich bleibt Fugger 2 eine empfehlenswerte WiSim, die sich aber durch die erwähnten Mankos um eine deutlich bessere Wertung gebracht hat.



DIE PROVINZ MITTELLAND DIE BLAUE FAHNE SYMBOLISIERT IHRE FILIALE. ES LIEGT NUN AN IHNEN, DASS BALD IN JEDER STADT IHRE FLAGGE GEHISST WIRD.

selbständig ausgeführt. Alsbald löst sich jede Ordnung auf, Gefallene liegen kreuz und quer herum, der Kampfeslärm und Wehklagen der Verwundeten gellt in Ihr Ohr. Fast schon schade, daß Fugger 2 eine WiSim und kein Strategiespiel mit Handelsoption ist. Im Kampf-Modus zeigt sich auch, warum für das gesamte Spiel SVGA Verwendung fand, das ab 8 MB RAM sogar mit einer Auflösung von 32.768 Farben läuft. Aber auch mit 256 Farben ist der Battlescreen derart gut gelungen, daß wohl so mancher der etablierten Strategiespiel-Hersteller neidisch werden wird.

# Kinderlos - Mittellos

Leider bleibt in der dritten Generation Ihrer Sippschaft einfach Ihr Nachwuchs aus, womit das Spiel ziemlich abrupt endet. Das sorgt spätestens nach dem dritten Durchspielen des Programms für reichlich Frust. In der Zwischenzeit dürfen Sie allerdings ein Ziel verfolgen. Mit CD, Handbuch und Zeit-Dokumentation wird ein Stoß von Auftragskarten geliefert. Durch Eingabe eines Codes "weiß"



SIE SOLLTEN EINE DAME FREIEN, DAMIT SICH NACH-WUCHS EINSTELLT, ANSON-STEN ERBT DIE KIRCHE

das Programm nun, wohin es geht. Hierbei können Sie die Schwierigkeitsgrade leicht, mittel und schwer wählen. Bis auf die Namenseingabe wird Fugger 2 komplett mit der Maus gesteuert. Ab 8 MB RAM erfolgt die Sound-Wiedergabe mit 44KHz/Stereo. Dann erschließt sich die sakrale Begleitmusik in voller Pracht, Sunflowers Ausflug ins Mittelalter hebt sich wohltuend von der Masse ab. Die reine Handelstätigkeit einerseits, die politischen Laufbahn andererseits, Garniert mit der gut gestalteten Kampfoption, ergibt sich ein abwechslungsreiches Spiel, das sowohl den Einsteiger wie auch den Profi gut unterhalten wird.

Christian Bigge/us

HP Laserjet 5L EPSON EPL-5200→ EPSON EPL-5600 EPSON EPL-9000 Netzwarkkomponenten

NEZOUA komp Adapter BNC NEZOUA komp Adapter Combo NEZOUA komp Adapter Combo NEZOUA komp Adapter PCI, Combo SMC Etter-16 Ultra Combo

Laserdrucker

Mindestens:	386/25, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfahlen:	486/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB/Roland/General Midi
Handbuch:	Deutsch 65 S./Doku. 28 S. Multiplayer: 6 Spieler an einem PC
Sprache:	Deutsch CD/HD: 512 MB/10 MB max. 51 MB
Hersteller:	Sunflowers Preis: ca. DM 100,-
Grafik:	77% Sound 85%
7	5%

# **Mystic Computer Parts**

M.Kamps & T.Limburg EDV-Handels-GhR

Top Hard Wars za Top Pressul

	11/4
Mainboards Shuttle DX4 PCI Frashbies FIDE-kontroll	150
Shuttle DX4 PCI Flashbios, Ei0E-kontrolli GigaByte 586ATE/P 256 KB synchron	289. Preise und
ASUS P55TP N 256 kB synchron	190 Liging ning.
ASUS P55TP N 512 @ synchron  BEIDE Festplatten	Produktpalette werden
Maxtor 7425AV 425 MB	stets aktualisiert!
WD AC2850 // 850 MB	134. Nachfragen Johnt sich!
WD AC2100 // 1000 MB	384.60/ / and   and / Aug. 25-30 / /
WD AC31200 1200 MB 1600 MB	385. 458.
Quantum Fireball 1280 MB	1711 755
Conner CFS1621A 1 625 MB ·	445.
Maxtor / 1626A 1 620 MB	456.
Maxtor 72004A 2 004 MB SCSI Festplatten	525
Quantum Capella 2 216 MB 8,5 ms	965
UJantum Atlas 4300 MB 8	1798.
Conner CFP2105S 2147 MB 8.5 ms	865.
Conner CFP4207S 4 294 MB 9 ms Fuptsu M2932SA 2 170 MB 10 ms	1572 1054
Fupisu M2932SA 2 170 MB 10 ms Fupisu M2934SA 4 850 MB 9ms	1599
Sam Controller	10 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7
EIDE VLB mit FIPO VLB 2SPG FIFO EIDE VLB mit BIOS VLB 2SPG FIFO BIOS	39
SCSI Controller	<b>05.</b> •
Adaptec 2920 PCI KITSCSI-2, PC	271
Adaptec 2920 PCI KITSCSI-2, PC. Adaptec 2940 PCI KITSCSI-2, PCI ASUS SC 200 PCI SCSI-2, PCI	368.« Ant 1
ASUS SC 200 PCI SCSI-2, PCI CPU's	149.50 TALL BORDE
AMD DX4 133	14B A Syquest EZ 135 MB 334.
Pentium 75	Syquest EZ 135 MB 334.
Pentium 90	#.A. Sympost F7 125 MR 433 .
Pentium 100	242 SCSI, extern
Pentium 120 Pentium 133	373 IOMEGA ZIP-Drive 359.
Pentium 150	
Pentium 166	768 IOMEGA Streamer T800 296
Speichermodule 4 MB PS/2 70 ns	98. IOMEGA Streamer T800 280.
8 MB PS/2 70ns	400 / 800 MB extern
, 16 MB PS/2 70 ns	
32 MB PS/2 70 ns	1017. IOMEGA ZIP 100 MB Medium 11. IOMEGA Streamer-Band 45.
4 MB EDO-RAM 60 ns 8 MB EDO-RAM 60 ns	219 IOMEGA Streamer-Band 45
" 16 MB EDO-RAM 60.ns v:	SSO A PERSON IN THE PERSON AND A PERSON AND
Grafikkurien	Spea Mirage TV-Video-Tuner 545
Diamond Stealth 64Video 2 MB DRAM Diamond Stealth 64Video 2 MB VRAM	Guillemot TV-Video-Tuner 520.  A16. Terratec Cinematris/PEG-Decoder 452.
Diamond Stealth 64Video 4 MB VRAM	657.
ELSA WINNER 1000 TRIO 2 MB DRAM	197.42 TCD-ROM-Bronner
ELSA WINNER 2000 AVI 2 MB VRAM	416. Phillips CDD2000 intern 1704
ELSA WINNER 2000 AVI 4 MB VRAM Matrox Millennium 2 MB WRAM	645. 2x schreiben, 4x lesen 576. Plasmon CDR4220 1739.
Matrox Millennium 4 MB WRAM	24 schraiben Avieren
2 MB WRAM ILI Matrox	317." Recording SoftWare "Win on Go" 188.
4 MB WRAM für Matrox 6 MB WRAM für Matrox	578 CD-Rohlinge 74 min , 850 MB 14
ELSA VICTORY 3D 2MB EDO RAM	
FLSA Victory 3D 4MB EDO RAM	602 Faxmodem 14 400 intern 118
weitere 3D Karten a.A	Faxmodem 14.400 extern 135.
Saundkarten Terratec Gold 16 SE	Faxmodem 14.400 extern 135. Crealix 14.400 Vo ce + Fax extern 149. ELS Microlink 28.000 TOV extern 308.
Terralec Maestro 16/96 SE	239. ELS Microlink 28.000 TOV extern 309.
Terralec Maestro 16/96	298. Prizoard to bit ISBN-Narie passiv 100.
Terratec Maestro 32/96 SE Terratec Maestro 32/96 1 MB Wavetable	376 468
Mini Wavesystem Profi 4 MB Wavetable	149 -
Wave System Pro	294. Preise sind freibieibend.
Gu. emot MatiSound 32 FX CD-ROM	278 Inkl. MWST zzgl. Versandkosten
MITSUM: FX400 EIDF 4 fach	93 Telefon
Toshiba XM5422B EIDE 4 fach	111.5
M-TSUMI FX600 EIDE 6 lach	##: .0241 94601-0
TEAC CD56E EIDE 6f ach Toshiba 54018 SCSI 4 fach	214-
TEAC SCSL6 fach	304 Mailbox
Toshiba 3701B 6,7fach SCSI	222
Drucker-Tintenstabler EPSON Stylus Color IlsFarbe 360DPI	550. 0241 94601-50
EPSON Stylus Cotor It Farbe 7200PI	765.* E O V
HP Deskjet 600 S/W 6000PL	458 FAX
HP Deskjet 660C Farbe 300x600 DPI HP Deskjet 850C Farbe 600 DPi	· 0247 94507-50
CANNON BJC4100	867 U347 940U1=0U

Unsere Produktpalette wirdständig aktaalisiert.

BTX

Geschäftszeiten:

Mo.-Fr. 10-13 Uhr und von 14-19 Uhr Adresse: 52070 Aachen Wilhelmstaße 77

S.T.O.R.M. • Action

# FISCHERS FRITZE



GELEGENTICH MUSS MAN DAS SCHUTZENDE U-BOOT VERLAS-SEN UND ALS FROSCHMANN AKTIV WERDEN.

ie Aufgabenstellung ist simpel. Mit einem kleinen U-Boot, der S.T.O.R.M. muß man sich durch nach rechts scrollende Levels kämpfen. Während



IN FÜR DAS BOOT UNZUGANG-LICHEN GROTTEN BEFINDEN SICH OFTMALS EXTRAWAFFEN UND ENERGIEVORRATE, WIEDER MUSS DER TAUCHER RAN.



NICHT ALLES, WAS DURCH DIE MEERE SCHWIMMT, IST EIN FEIND. DIE MEISTEN FISCHE KANN MAN GETROST VORBEI-SCHWIMMEN LASSEN

man sich am Anfang eigentlich nur gegen sinkende Ölfässer und kleine Minen erwehren muß, kommen im späteren Verlauf des Spieles immer mehr große Feind-U-Boote, Taucher und zielverfolgende Minen ins Spiel, die beileibe keine leichte Aufgabe darstellen. Gelegentlich auf dem Meeresboden verteilte Gegenstände ermöglichen es, Energie- bzw. Waffenvorräte aufzustocken. Zuweilen finden sich hier auch Extrawaffen wie Bomben bzw. Torpedos. Manchmal liegen dieses Boni aber so versteckt in kleinen Gängen. daß man das U-Boot "parken" muß und mit einem kleinen Taucher, der natürlich bei weitem nicht so viele Treffer aushält wie sein Gefährt, die Bergung vor-

In manchen Leveln muß man mit der Umwelt interagieren, um überhaupt weiterzukommen. So blockiert z. B. einer kleiner Fischschwarm den Weg. Da der Laser In der heutigen Zeit kommt eigentlich kein Spiel mehr ohne Videoanimationen aus. Auch bei Storm wird eindrucksvoll demonstriert, wie man aus einem eigentlich kleinen Spiel mit ein paar Videoanimationen einen Giganten machen kann, der sich über drei CDs erstreckt.

nicht hilft, muß irgendwie einer der herumschwimmenden Seelöwen zu Hilfe kommen. Doch der wird regelmäßig von den drei schwadronierenden Haien gefressen. Die Antwort liegt hier auf der Hand: Erst müssen die Haie zur Strecke gebracht werden, dann kann sich der Seelöwe um das Problem kümmern. Ab dem vierten Level zieht der Schwierigkeitsgrad des Spieles derart an, so daß man sich auf ein mehrmaliges Durchspielen eines Levels gefaßt machen sollte, da immer wieder aus dem Hinterhalt ganze Scharen von Feinden auftauchen.

#### Tolie Unterwasseratmosphäre

Grafisch ist S.T.O.R.M. ein Hochgenuß. Nicht nur die Videoanimationen brillieren in hochauflösender SVGA-Darstellung, auch die Spielgrafik zeigt sich in einem flotten 640x480-Modus. Die Flora und Fauna wurde zudem überzeugend animiert. Auch der Sound stimmt, so gibt das verzweifelte Schreien eines kleinen Wales Auskunft darüber, daß hier etwas nicht stimmen kann, und große Gegner kündigen sich meist schon mit dumpfen Geräuschen an, bevor sie in Sichtweite kommen.

Christian Müller/lg

Strategie III



EINER DER TAUCHER IM NAHKAMPF UBER DAS KLEINE MENU OBEN LINKS BLEIBEN SIE UBER SEINEN ZUSTAND INFORMIERT.

## KOMMENTAR

Alle Achtung, mit dem possierlichen Unterwasserabenteuer "Ecco the Dolphin" hat dieses Spiel nicht mehr viel gemein. Während sich ersteres eher an eine junge Zielgruppe

wandte, geht es bei S.T.O.R.M. deutlich härter zur Sache. Gute Taten beschränken sich auf gelegentliche "Rette einen Wal aus einem Netz"-Aktionen. Doch auch dieser kann im Feuergefecht sein Leben lassen. Was bleibt, ist ein simples Ballerspiel, das mit einer hervoragenden technischen Umsetzung glänzen kann und sich in erster Linie für Shoot "em Up-Liebhaber mit guter Hardwareausstattung eignet. Ein Gamepad empfiehlt sich!

Mindestens: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Technik: SVGA/SB

Handbuch: deutsch Multiplayer. keine Multiplayeroption

Sprache: enqlisch CD/HO: ca 2.000 MB/13 MB

Hersteller: Electronic Arts Preis: ca. DM 100,
Grafik: 84% Sound: 75%



Nur in Wesel **Am Spaltmannsfeld 16** Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten: 9.30-18.30 Mo-Fr 9.30-14.00

# Der Knäller! Bad Mojo

Deutsche Version

T.F.X. 2000 EurofighterDV 79.99

DV 84 99 DA 69,99

DV 74.99

DA 51.99

DV 51.99

xeDV 84,99 DV 74,99

DV 54,99

DA 79.99

DV 24.99

DV 69,9

DV 64.99

DV 34,99

DA 79,99

FV 74 99

DV 19 99

DV 24.99

DV 49,99

DV 24,99

DV 19.99

DV 49,99

DV 34.99

DV 19,99

DV 24.99 DV 34.99

DV 34,99 DV 29,99

**DV 29 99** 

DV 19,99

DV 24.99

DV 19 99

DV 89.99

DV 39,99

DV 34,99 DA 29,99

DV 44.99

DV 34,99

DA 24,99

DA 29,99

DV 34.99

DA 29,99

DV 29 99

DV 19,99

DA 29,99

19.99

DV

DV 29,99

DV 19.99

39,99

19,99

19.99

19.99

DV 19.99

DVI.V.

DV

DV 79.99

nv

74,99

CD-ROM

This Means War

Thunderhawk 2

Tie Fighter SVGA

Tomcat Alley

Track Attack

Transport Tycoon delu Trivial Pursuit

Virtual Snooker

Warcraft 2 Date

Warhammer

Worms Data

Zorck Nemesis

Zorck Nemesis

Aces over Furone

Alone in the Datk 1

Battle Isle 1 + Data Battle Isle 2 + Data

Beneath a Steel Sky

Bureau 13

Civilization

Dawn Patrol

Die Siedler 1

Fade to Black

Fifa Specer 95

Gabriel Knight 1

Goblins Teil 1+2 Goblins Teil 3

History Line 14 - 18

Incredibble Maschine 1

Indy Car Racing 1

Lost in Time 1 + 2

Magic Carpet 2

Master of Manic

Nascar Racing NHL Hockey 95

Panzergeneral 1

PGA Golf 486

Police Quest 4

Privateer + Data

Noctropolis

Jagged Alliance Kings Quest 7

Lands of Lore

Right o.t. Amaz. Queen

Dune 2

Inca 1

Creature Shock

Day of Tentacle

ClyNet

WWF Wrestlemania

Vorrat reicht

UEFA Champion Leage DA 74,99 Urban Runner DV 84,99

Werewoff vs. CornancheDV 74,99 Westwood Compilation. DV 69,99

Wing Commander 3 DV 79,99

Wing Commander 4 DV 99,99

Angebote solange

Retraval at Krondor DV 19 99

Daedalus Encounter DV 24 99

Das schwarze Auge 1 DV 39,99

Formula One Grand Prox DA 34.99

Grand Prix Manager DV 49,99

Little Big Adventure DV 29,99

 Kyrandia 1 - 3 • Dune 2 · Lands of Lore

Top Gun

Time Gate/Night ChaseDV

Teamchef

Terra Nova Terminator Future Shock DV The Dark Eye DA



Bermuda Syndrom Big Red Racing

Blood and Magic

Braindead 13

Burning Steel 4

Chronomaster

Civilisation 2

WIN 95 SVGA

Cyberia 2

Cybermage

Daggerfall

Darker Death Gate

Deathline

Deep Space Nine

Der Druidenzickel

Der Planer 2

Descent 2

Diabolo

Die Fugger 2

Die Siedler 2

Duke Nukem 3 D

Ecco the Dolphin

Extreme Games

Earthworm Jim / Win. 95 DV

Earthworm Jim 1 + 2DV 64,99

Earth Siege 2

Elisabeth 1

F1 Manager

Fast Alack

Fighter Duell

Fila Soccer 96

Fantasy General Fantasy General

Discworld

Der Seelenturm

Descent 2 Missionbuild

Destruction Derby

Comix Zone

Caesar 2 Carner Strike Force

Chewy ESC from F5

Command & Conquer DV 79.99

Command & Conquer DVx79,99

Comm. & Cong. Data DV 24.99

Command Aces/Win 95DV 74,99 Conquerer A D 1086 DV 74,99

Conquest o.t. New World DV 78,99

Cronicle of the Sword EV 74,99 Cronicle of the Sword DVx74,99

Crusader No Remorse DV 79,99

Bleifuß

CD-ROM		CD-ROM	
7th Guest	DA 19.99	Form. One Grand Prix 2	2 DV 97.99
11th Hour	DV 84,99	Frankenstein	DV 79.99
3 D Pinball	DA 64,99	Fritz 4 Schach	DV124.99
5th Musketeer	DV 67,99	Gabriel Knight 2	DV 77.99
AH - 64 Longbow	DVx84,99	Gender Wars	DV 69,99
Abuse Absolute Zero	DV 67,99	Gene Wars	DVx79,99
Absolute Zero	DV 59,99	Hardball 5	DA 79,99
Across the Rhine		Heart of Darkness	DVx84,99
Albion	DV 69,99	Heroes of Might & Magi	cDV 74,99
Alone i. t. dark T. 1		Huge 3	DV 64,99
Angel Devoid		Imperium Romanum	DV 79,99
Anvil of Dawn		Indy Car Racing 2	DA 74,99
Apache Longbow		John Madden Football 96	6DAx79.99
Arcade Amerika	DV 79,99	Johnny Bazokatoon	DA 67,99
Assault Riggs		Kingdom of Magic	DVx69,99
ATF Adv Tactical Figh		Living Ball	DA 44,99
Bad Mojo	DV 79,99	Load Star	DAx77,99
Baphomets Fluch	DVx74,99	Lost Eden	DV 74,99
Batmann Forever	DA 78,99	Mad TV 2	DVx74,99
Battle in Time	DA 59,99	Made in Germ Compil	
	DV 64,99	MAG	DV 69,99
Battle Race		Magic Carpet 2	DV 79.99
Battllecruiser 3000	ADDV 64,99	Magic the Gathering	DVx97.99

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0

DV 69 99

DA 69.99

DV 49,99

DV

64.99

74 99

DV 59,99 DA 74.99

DV 79,99

DV 49.99

DV 69.99

DV 79,99

DV 84.99

DVx79,99 DA 74.99

DV 74.99

DA 39,99

DV 59 99

DV 69,99

DA 78.99

DA 84 99

DV 74.99

DV 69.50

DV 74,99 DA 77,99

DA 69.99

DV 54.99

DVx87,99

DA 49.99

DV 69.99

EV 69.99

UNARG GG

DV 64.99

DV 79.99

DV 99,99

64,99

DV I.V.

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Manic Karts

Mena Pack 5

Metal Lords

NBA Live 96

Need for Speed

NHL Hockey 96

Panzergeneral 2

nperia 2

GA Tour Golf 96

Pinball 3D VCR

Pole Position

PGA European Tour

PGA Tour Golf 96 Data

Pinball Wizzard 2000 Pitfall / Wind. 95

Police Quest SWAT

Powerplay Hockey Pro Pinball the Web

Psycho Pinball

Ran Trainer 2

Ravenproject

Ridge Racer

Rise of the Robots 2

Rivers of Dawn

Schleichfahrt

Shannara

Shine

Shivers

Shell Shock

Silent Hunter

Sim Tower

Sim Town

Star Gate

STORM

Silent Thunder

Space Bugs Space Hulk WIN 95

Space Marines

Steel Panther

Syndicate 2 / Wars

Ripper

Rebel Assault 2

Quake

Monopoly

Master of Antares

Mechwarrior 2 Data

Mechwarrior 2 DV Mechwarrior 2/Win. 95 EV

DA 29.99

DV 84.99

DA 79,99

DV 59.99

49,99

DA 79,99

DA 49,99

DV 87.99

DV 74.99

DA 49 99

DV 69,99

DV 69.99

DV 53,99

DV 79.99

DA 78.99

DA 67,99

DVx77 99

DV 69.99

DV 59.99

DV 69,99

DA 74,99

DV 64,99

DAx79,99 DV 74.99

DVx44 99

DV 69,99 DV 84,99

DV 79,99

DV i.V

79,99

74 99

DA 64.99

DV

Riddle of Master LU DV 74.99

Sim City 2000 Compil.DV 89,99

Star Trek 3 Final Unity DV 69,99

DΫ 64,99

DV 79,99

DA 34,99

DA 67,99 74,99

DV

74,99 74,99

# Unsere Hit`s!

# Earth Siege II

Deutsche Anleitung MANAGER eutsche Version

PRIME

# Cuberia

Deutsche Version

Cronicle of the Sword

Deutsche Version

Deutsche Version

mur DM

# Shell Deutsche Version



# Silent Thunder Deutsche Anleitung

# Erscheinungstermin ca.

# Civilisation

DM

# Missiondisk

**Deutsche Version** Anfang Mai, Vorbestellung empf. DM

PERMIT

# weitere Angebote

	Rebel Assault 1 Return to Zorck Russlesheim Sam & Max Shadow of the Comet Sim Ant Sim City Enhanced Sim Earth Sim Life Simon the Sorcerer 1 SSN - 21 Seawolf Soccer Kid Space Guest Space Hulk Space Guest Star Trek 1 Star Trek 2 Synkicate Plus Syndicate Plus System Shock TEX. Theme Park U F.O. Ultima 7 Compil.	DV D	29,99 19,99 29,99 19,99 24,99 24,99
9	TEX.	DA	29 99
9			
2			
5	Ultima Underworld 1+2		
í	Wing Armada	DA	29,99
	Wing Comm 2+Data		
	X - Wing		39,99

Wir führen Spielelösungen der Firma Hint-Shop 14,90

# Zubehör

Original Soundblaster 169 99 Logitech Wingmann extr. 89,99 cros Sidewinder 3 D Pro 89,99 Gravis Joystick Analog Pro 49,99 Gravis Game Pad 4 Rutton 34.99 Gravis Gripp Pad System enthalt: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Interface und 2 Paus IIII po Button inclusive NHL Hockey 96 159,99 Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button 59.99 Thrustmaster-Produkte

Thrustmaster Lenkrad T2 incl Gas u. Bremse Thrustm Joyst Mark II 129,99 Thrustm WCS Mark II Thrustm. Joystick F16 239.99 Programmierbar Thrustm Fußpaddles 199,99 CD -ROM Mitsumi

6fach Speed E-IDE 199.99 Wir führen Sonv Play-Station Spiele und Zubehör in großer Auswahl.

149,99

FX 400 E-IDE

CD - ROM Goldstar

<u>Händleranfragen</u> erwünscht!

# Probleme?

Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen Probieren Sie es doch einfach Hotline 02 81-9 52 98 13

helfen wir gemel

Versandbedingungen: Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschall

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch I.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Populus+Power Mong DA 34,99 Prisoneer of Ice DV 39,99

Pearl Harbor war seit jeher ein gefundenes Fressen für unzählige historische Computersimulationen zu Wasser und in der Luft. Mit Silent Hunter fügt nun Mindscape eine U-Boot-Simulation in diese Reihe, die so manchen Vorgänger in puncto Spielspaß und Authenzität um Längen voraus ist.

Silent Hunter - Simulation



# SCHLEICHFAHRT

ie vorgefertigten Scharmützel halten sich streng an die Quellen jener denkwürdigen Tage, nicht nur Datum und Szenerie, sondern auch äußere Einflüsse wurden berücksichtigt. Kapitänen, denen am Vergangenen weniger gelegen ist, bleiben umfangreiche Missionen, an denen Sie fleißig manipulieren dürfen. Ob nun ein japanischer Convoy versenkt oder eine feindliche Schlachtreihe gelichtet werden soll, Wetter, Seegang, Tageszeit und Sichtverhältisse sind nach Lust und Laune einstellbar. Um den Frust zu vermeiden, bereits vom ersten Ruderboot versenkt zu werden, wurde angesichts der Komplexität guter Simulationen bei der Schwierigkeit eine vorbildliche Lösung gewählt. Neben den Fähigkeiten der Gegner können

auch gewisse Realitätsmerkmale wie z. B. Verwundbarkeit des Schiffs, Nachladen der Torpedonohre in Echtzeit oder Berücksichtigung von Blindgängern abgestellt werden. Demzufolge ist eine stufenlose Regelung der Einsatzhärte möglich, auch unerfahrene Landratten können sich langsam an maximale Streßsituationen herantasten.

#### My Boat is my Castle

Das Herzstück des Computerbootes ist die Navigationszentrale. Hier lassen sich per Mausklick sämtliche Funktionen und Steuerpulte auf separaten Bildschirmen aufrufen. Auf einer detaillierten Seekarte werden Lage und Kurs der Flotteneinheiten auferbeiten und berechnet. Auf der Brücke dürfen Sie Ruder und Ventile einstellen, die Fahrtrichtung bestimmen oder lediglich die schöne Aussicht genießen. Die Bewaffnung des Bootes besteht aus einer großkalibrigen Bordkanone und Torpedos, die nach Art des Gefährts in Zahl und Typus variieren können. Weniger erfahrenen Bordschützen steht es offen, einen Teil der komplizierten Gefechtsprozedur getrost dem Computer zu überlassen. Fängt das eigene Schiff Treffer ein, gibt ein ausführlicher Schadensmonitor Auskunft über Art und Auswirkung der Beschädigung. Besonderes Augenmerk wurde auf grafische und klangli-

che Wirklichkeitsnähe gelegt. Die gegnerischen Schiffe sind detailgetreu und sogar mit bloßem Auge zu identifizieren, sämtliche Meßuhren, Knöpfchen Regelanzeigen sind liebevoll ausgearbeitet. Korrigieren Sie eine Einstellung, so wird die Änderung per Sprachausgabe bestätigt. Da kommt bisweilen richtig Stimmung auf, besonders wenn es in der Schlacht hoch hergeht. Ob Landratte oder Seebär, wer hier die Übersicht verliert, kann leicht baden gehen.

Christian Bigge/mi

# KOMMENTAR

Mindestens: 486/DX33, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: 486/DX66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Silent Hunter ist in puncto Präsentation natürlich allen Konkurrenzprodukten überlegen. In vorbildlicher Art und Weise beschränkte sich Mindscape auf das Wesentliche.

Keine bombastischen Videos unterbrechen die Spannung, kein heroischer Orchestertusch stört das stoische Wummern der Diesel. Lediglich im Rahmen einer "Bootsbesichtigung" ist etwas für die Sinne geboten. Kundigen Seefahrern ist die Steuerung auch ohne Handbuch möglich, das spricht für die Wirklichkeitstreue der Programms. Wer U-Boot-Simulationen mag, darf zuschlagen, sollte aber keine wesentlichen Neuerungen erwarten.

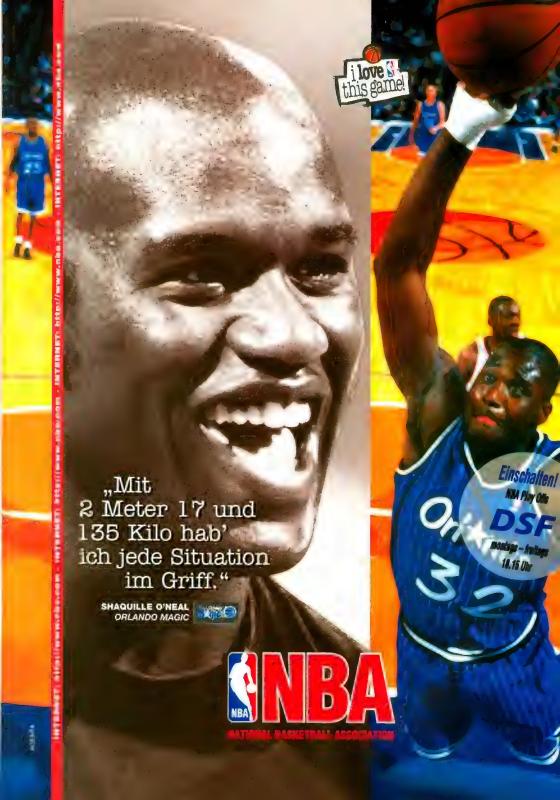


Technik: SVGA/General Midi/SB
Handbuch: englisch
Sprache: englisch
CD/HD: 225 MB / 30 MB
Hersteller: Mindscape/SSI
Preis: ca. DM 100,-

72



56 SCHIFF AHOI! HIER HAT EIN GENIALES MANÖVER ZUM ZIEL GEFÜHRT, DER GROSSE POTT WIRD BALD VERSINKEN.



# Total Distortion • Adventure

# SCHRILL UND LAUT



AUF DEM VIDEO-SEQUENZER KONNEN DIE KLEINEN MEISTER-WERKE IN HANDARBEIT ERSTELLT UND SOGAR ALS FILES AUF DISKETTE GESPEICHERT WERDEN

eleportation ist eine praktische Art zu reisen. Und auch sehr einfach, zumindest seit seltsame Maschinen auf der Erde gelandet sind, die eben dieses ermöglichen. Anders als beim Star-Trek-Vorbild ist der Reisende jedoch gezwungen, in einer Paralleldimension zwischenzulanden. Diese Dimensionen, von denen man annimmt, daß sie aus den Träumen der Menschen entsprungen sind, unterscheiden sich voneinander in vielfältiger Weise, Da gibt es zum Beispiel die Elvis-Dimension, diverse Comic-Dimensionen und eben auch die sogenannte "Distortion Dimension", ein Paradies des Pop & Rock, bekannt für fetzigen Gitarrenlärm. Als abenteuerlustiger Videoclip-Produzent ist es Ihre Aufgabe, mit einer Kamera bewaffnet extraterristrisches Material für Musikvideos zu sammeln, welche die Welt noch nicht gesehen hat. Ziel dieser Mission sind natürlich Geld und Ruhm.

# Kampf der Gitarren

Um den Aufenthalt in der "Distortion Dimension" so heimelig wie möglich zu gestalten, steht 58 eine Medienrakete zur Verfü-

gung. Dort findet man das Video-Equipment, mit dem man die gesammelten Filmschnipsel beliebia zu Rockvideos zusammenschneiden kann, eine Telekommunikationseinheit zur Kontaktaufnahme mit den entsprechenden Produzenten auf der Erde, Schlafmöglichkeiten, Automaten für kulinarische Köstlichkeiten und ein reichhaltiges Bücherregal mit Minispielen für den Zeitvertreib. Die Rakete, die natürlich auch mit kostspieligen Rohstoffen gefüttert werden muß, dient als Ausgangsbasis für die nicht ganz ungefährlichen Streifzüge durch das bizarre Rockreich. Dort wird man sowohl mit den oft feindseligen Bewohnern als auch mit einer breiten Palette irrwitziger Situationen und kniffligen Rätseln konfrontiert. Als besonders unangenehm erweisen sich die Schergen des Metal Lord, die sogenannten Guitar Warriors, die einem mit satten und hammerharten Gitarrensounds nach dem wertvollen Leben trachten. Da heißt es zur eigenen Klampfe greifen und den Gegner mit einigen Riffs in Grund und Boden zu schranzen. Man sollte jedoch stets daran

Allen, die bisher in der Bude saßen und nicht wußten, ob PC-Spiele oder MTV die bessere Wahl sind, will Pop Rocket mit einer kollagenhaften Mixtur aus Adventure, Musik und Video auf die Sprünge helfen.



AUS EINER NETTEN PLAUDEREI WIRD SCHNELL BITTERER ERNST. DA SOLLTE MAN DIE GITARRE AUS DEM CASE KRAMEN.

denken, mit der Kamera die Schnappschüsse, desto erfolgreiwertvollen Augenblicke festzu- cher die Clips, Und darauf kommt halten, denn je besser die es ja an. Christian Müller/mi

# KOMMENTAR

Es ist schon zum Schreien, was sich die Jungs von Pop Rocket da aus den Ärmeln geschüttelt haben. Was auf den ersten Blick wie eine Billigproduktion aussieht, entpuppt sich schon bald als ein Bombardement toller Gags und skurriler Einfälle. Sicherlich ist das Spielprinzip gewöhnungsbedürftig, ein wirklich einzigartiger Sound und die aufwendig gerenderte Grafik können für einige kurzweilige Stunden sorgen. Doch Vorsicht: Da "Total Distortion" auf Windows-Ebene betrieben wird, gehen 486er leicht in die Knie. Pentium empfohlen!

Mindestens: 486/66, 8 MB RAM.	DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 3.1
	RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Windows 95
Technik: SVGA/SB	
Handbuch: englisch	Multiplayer: keine Multiplayeroption
Sprache: englisch	CD/HD: 640 MB/3-40 MB
Hersteller: Pop Rocket	Preis: ca. DM 120,-
Grafik: 78% Sound: 85	5%
65%	Action Ratsel Strategie Wirtschaft



CD-ROM-GAMES

FUTTON PING PACK COLLECTION

THAT COUNTY DE ANCEIUNG
THE COUNTY OF THE CO

"MULA ONE GRAND PRIX DE ANCEITUNG
"LA I GRAND PRIX 2 KOMPL DT
"ULA ONE GRAND PRIX 2 KOMPL DT
"MULA ONE GRAND PRIX 2 (DV)
INCL. THRUGTMASTER FORMULA 12LENKRAD

A TEST RESIDENCE OF MERCHAND OF A STATE OF A MERCHANDARY OF A MAGE OF A MAGE OF A STATE OF A STATE

) POLIVS 2
No STALL TO LET LESS KUMPL DE
NO STALLES DE NOMPL DELESCH
LANGE MESSE FATE & ATLANTIS
LY ARCHE NO AND AND VARIOUS
LY CARCIA NO AND AND VARIOUS
LY CARCIA NO AND AND AND VARIOUS
LY CARCIA NO AND VARIOUS
LY CARCIA

KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- KOMPL. DT. 24,90

KYRANDIA 3

A THE KAY THE ENUM

A THE CAY AND

AND SHEET AND THE CHIPSOHA

E TURN DEAM.

LEMMINGS 1.5.2 DT ANL.
LEMMINGS DUNDLE (300 LEVELS) DT ANL.
LEMMINGS DUNDLE (300 LEVELS) DT ANL.
JAIL 1 BUSS READ
LINKS COLLECTION and LINKS OOLF BAYHILL
LINKS PELIKAN HILL SCENERY

TITIES CONF. TIME-HUNTS A BOUNT-FULL

THING TELLAND HURS SCHEMEY

THE LAND STATE OF A MORE OF THE STATE

AND THE STATE OF A MORE OF THE STATE

THE STATE OF THE STATE OF THE STATE

THE STATE OF

60.00

INTERNATIONAL MOTO X DT ANL & JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KÖMPL DT.

N. N. H. A.L. & T. A.M.L. &

L. H. A.M.L. & T. A.M KINGDOM O MAGIC KOMPL DT KINGD QUEUT COLLECTION 1-5 KNIGHT OF XSNTAR KOMPL DT

TO ACT OF THE PROPERTY DAY DAYMED ACAS LITARL TO ACAS LITARL THE PROPERTY DAY DAYMED ACAS LITARLY TO ACAS LI

FALCON 3 D DT ANL.

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54 E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

BESTELLANNAHME: MO.-DO. 900-1800, FR. 900-1700

Laden in KASSEL Fünffensterstraße 9 Karolinenstraße/Ecke Karlstraße Mo.-Fr. 900-1800, Sa. 1000-1400 Uhr

Laden in AUGSBURG

Mo.-Fr. 900-1300 + 1330-1800, Sa. 900-1200 Uhr

CD-ROM-GAMES

TIME LATE KN HIS HASE KOMPL DT TOM & JERRY KOMPL. DT.

TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT ANL 79,90 THE HAVE WINNIST THE RAVEN PROJECT OF MALESMATTE THE MANAGEMENT OF THE MANAGEMENT OF A THE MANAGEMENT OF TH



Versand in Österreich

12		10.00	
OB	0014	0.41	AFO

Tel. 027 63/20 47 · Fax 027 63/20 31 Mo. - Fr. 9.00-17.00 Uhr Umrechnungsmodus: DM : 63 = DM x8

DEFENSIVE R MPL DELITSCH &	9.30
OLDT MER NOL MAINSMATTE KOMPL DT	190
ORIONBURGER *	69 90
PANZERGENERAL 2 DT ANLEITUNG	49,90
PC GAMES CHEA	196
PERFECT CENERAL EMAP LINTOR & SCENARIO	10 00
PERFECT PINEAU DI AN	\$50 JC.
PGA EUROPEAN TOUR DY ANL	85,90
PGA ANE CLASSICS Lif ANCHITUNG	
PHANTASMAGURIA KOMPL DEUTSCH	
PINBALL 3 D VCR (21st CENTURY) DT ANL	54,90
PINBALL NO MAKS FALTE PINBALL NO SIGN OF AN	4.9.11
PINBALL WIZARE 2000 REMPL	J.00
PIRADI S GOLD OF ANCHOUS	A100
PITFALL MAYAN ADVENTURE WIN 91/ K D. PLANER ! KINER DEUTSCHIB	
POLE POSITION F1 KOMPL OT	89,90
POLICE GUEST COLLECTION	1.00
POLICE QUESTS WAT DT AN	
POGL CHAMPION	h9.90
POPL OF STA POWERMONGER CLASSIC DT	19.90
PRIMAL PAGE DT ANLEITUNG	29,90
PRISONER OF ICE KIDT INCL LOSUNGSBUCH	34,90
PRIVATELS CLASSIC DEAN, LEE, NG	1.90
PROTUTYPE KOMPL DE BACH	20.00
PSYCHE DESTRICT AND LINE	1.96
PSYCHC PINRAL	1.90
PUTTY SQUAD DT ANL	79 90
QUEST FOR	1.96
FIA(z/x	1.90
RANSI	1.190
RAYMAN OT ANLEITUNG	69.90
RAIL BOAD TYCOON DE LUXE DT ANL	19 90
Fill A, M = 4	83
REBE ASSAULT KP ILLI ANTERIS REBE A	10
REBE, ASSAULT IL KOMPL. LT	
BLINE VADE. RETURNS TO NACOBS STAR 456 #	6.
RETURN TO ZORK DT ANL	29,90
FILLAR OF THE PRINE . THE PRINE TO AND THE PRINCE OF THE PRINE . THE PRINE TO AND THE PRINCE OF THE	79,90
RIDGE BA'ER ET AN, EVEN IN . ME	19 (40)
RIPPER KOMPL DT	79 90
RISE . THE HE'S RIVE TICK	
	H
ROBINSON & REQUIRM ENHANCED KOM	JC.
ROB IT LITY	ĬŬ.
5 Z'INE HIR STACTET JRISAL 1	3.304
SAGA OF ACES COLLECTION & MAHSMATTE	39 90
SAM A MACHET THE ROAL TURNS AT A SCHAFFEN THER RIVALDS A KNOWN LUT	1 1/12
SCHATTEN BERRIVALISA EKOMPLILI .	
SCHEEL HEAHRT KONPE ( E JISCH III	1.00
SHACK WE ASTER WOME	
SHALK WE AS THE COMET KOMPLER ITSOM	

	TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	35
s 5813	TOTAL EISTORY IN KOMPL OF	-
9,90	TOWER FLUG OTSENSIMULATION - WIN 95 DT ANI	
	TRACK ATTACK DT ANL	71
	TRANSPORT BY JOON'S DIEME PARK BUNDLE KILL	
	TURRICAN 2 DT ANLE IVING	
		23
0.1813	DEFA CHAMP ON LEAGUE DT AN.	7
3.00	U.F.O. ENEMY ENKNOWN KOMPL DEUTSON	11
3,90	DUTIMA VICE MPROTON OF ANCET ING	21
1,90	ULTIMA VIII - THE PAGAN - CLASSIC	31
	ULTIMA VIII - THE PAGAN - CLASSIC	
1 9C	DEDMA ANDERWY RED LA FIGURASSIC.	21
196	DETRA FACK OF CHIKCK ELMEENA E T AND	
1.00	UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT ANL.	71
1.96	DRIBAN RUNNER LOST N. GWN #	8
	US NAVY FIGHTER GOLD	
		35
90	HISS TICCINCIPLICA & IMPL DT	
1.96	VIRTUAL POOL	31
10	VIRTUAL SNOOKER DT ANI.	21
90	VOLLGAS KOMPL DT.	
		5
1.580	WALK COLLES	2
	the state of the s	
9,90	WARCRAFT II NEUE LEVELS A ADD ONS	18
9 90	WARCRAFT II - TIDES OF DARKNESS - K D	6
R(3)	WARGAME COLLECTION -SSI-	6
K	WA GRAMMER SEALS WERE HERNET RATIK D. &	
10	WEREAL FZS INDAS HER ME, , 1	
0.90	WILL ANDS TAKE A DEER BREATER .	
09.9	WEST-YORK OLLESTION NKL LANDS OF ORL	
1.63	THE THE PARTY OF THE DAMPS OF COM	
	KY KAN HA I & Z THUNE , DT YERSHIN	
	WHATS YORASER BE BEHMALHT KILL	
90	WOLL EMBRES E SERAL MANAGER KPL DT	
K	WINE, WHAN THE ALEMY LASS	
N.	WINE AMMANITY CLASSIC DI ANCEITING	
16	WING PARANJER L KOMPL DI	
101	WING COMMANDER IV KOMPL DT	94
	) ( N(V ()	9
	UE CEANEL Laber	
	FANS ROBBS DESCRIPTION	
2 354	WORMS REINFORCEMENTS DATA	21
0.90	X WING COLLECTORS KOMPL DT	4
3.1412	Z' B DAAP BE THERS IT HANTE &	4
	ZONE HALIFR LIT ANI	
	20RK NEMESIS	8

AND MARKET BENNING IS NIZERE		ZONK NEMESIS	85
		CD-ROM-MULTIMEDIA	
M ASTER KOME		AFRE VIVILAFER GESCHICHTE IN BIED + TON	
YOF THE COMET WOMEN OF ITSOM	1.30	BERTELMANN INLEX FOR KIMPLINT	
ARA KOMPL DEUTSCH ARA ENGL VERSION	89.90	BCBIYLAN H #W	
HOCK OF ANLEITUNG	190	CINTERSTANCE WIND CNOT	
S & MAUSMATTE	39.90	DAS JES & E.O. OF AM ( * C. NEW, "VERLOW,	
ER CLASSIC COLLECTION	38,80	DIE REISE DES THOMAS BLAUER ADLER	65
ZATION & R ROAD TYCOON D LUXE	75,90	EVECATION KOMPL OF NAV	
LASSIC KOMPL DEUTSCH	1.90	FORMEL CK Y HIMFLITA KOMPLIDT	
R 2 KOMPL DT.	69,90	HAWKING EINE KORZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPLIK	
HUNTER KOMPL DT	79,90	INTERNET CONNECTION 96 - ADRESSBUCH -	45
THE N. 7 II	503 Hts 302	LE CHURE GEMA LEA PALASE MOMPLES	
	H5 40	11 NTY DYTHON COMPLETE WASTE OF THE	
		MIL INPLE	
	19 35	MUSAL CHATRA	
Des v	15 10	9.1V AND SKINKS, RITIGS KIMPL DE	54
INE SOIL	1.00	THE IS NOVEMBER TO A STATE OF SAME	3.14
OT AND FILE	FSC	PEGASUS VOL 3.0 KOMPL DT	29
RAM SOR DE ANIERTUNG		1	
R STARS OF DE ANITHEN	69.70	STING LALL THIS TIME*	86
IL KELASSIES	29.90	VISTATE IN A NEW AND KOMPLET	100
JAH NES KOMI	2 1 101	W. 1196 J. C. 2010 S. 454 KONNEL 114	
X EST 6 INC.			
FCRCES PLI	36 602		_
HASTE DT ANKE THING #	9.90	PC-Soundkarten/Zubehö	)r
CHRISTE FORM ONE S P			_
ET THE GREAT GAME KOMP		MARK RIGHTSTOK THRUSTMASTER	
NTROL 3 #	79.90	FORMULA T2 LENKRAD - THRUSTMASTER -	199
HISARED MONIOL OF NO. 1	18,80	FURNOCA 12 LENKHAD - THHUSTMASTER -	195

MARK RIGHTST(K NIR STMASTER	r
FORMULA T2 LENKRAD - THRUSTMASTER - GRAVIN JEON PAE SPURIT SET INC., NH., JR	199 90
GRAVIS PRICERUS Z STURI	12 + 90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ	< 6
MS SITE A NOTE OF PRO INSTRUMENTAL	
ALCO DE LA CALLE LA C	
	1.0
SOUNDBLASTER AWE 12 PLP OT HANDBUCH	
THRUSTMASTER WIZARL FINBALL CONTR	194 8
	649
TOS FILE WEAPON CONTROL THRUSTMASTER	
KLACTION DYSTOCK THIN WINASTER	199.91
AL ACTUAL SYSTEM TORK SYMASTER	
248% / x16424	13.31
ERS / ALL DT HANDE	0 41
ARE WALL	
AHI WAV	46.90
GRAVIS GAME PAD	
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	39 90
PHOENUE F. IGHT & WES INTO GRAVIS	54 90
PROPERTY A STATE A WEST ALLY THRAVES	1199
SCREENHEAT ACTIVBOXEN F ALLE SCHNOKART TAIFUN AKIVBOXEN 120 WATT (PAAR)	
WING COMMANSER & MA SMATTEN DO MOTIVE	69 90
"SX10 SUB WODER OF HANDR	1.90

PC/IBM-	Disketten

FRET FAMILIE REMANDE DE AN SERVENCIA DE DE DE AN BALL TOTAL REMANDE L MANSET E E DE PERME

MASTEL RIMA II. P. M.
MERHISTO ADVANTAGE (2300 ELU PUNKTE) KI DT
MERHISTO GIDEON KOMPOLITI
MERHISTO PC SCHACHSCRULE KOMPOLIT

, DEUTS H

TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,8° 39,90

## CD-ROM-GAMES

ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE AH 64 D LONGBOW KOMPL DT (ORIGIN) K

BATTLEISLE 2 INK SCEBNRY ERBE TITAN K.D. BATTLEGROUND GETTYSBURG JEMPIRE

BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG

CHESSMASTER 4000 TURBO CIVILIZATION II ENGL VERS ON

HISTORY LINE & CAMPAIGN

MATERIAL PROPERTY OF A REAL PROPERTY OF THE DEEP & MAUSMATTE

NOTIFICATION OF THE NEW WORLD KOMPL OF THE NEW WORLD KOMPL OF THE NEW WORLD KOMPL OF CRUSADER - NO RENORSE - NOMPL OF CRUSADER - NO RENORSE - NOMPL OF CRUSADER - NO RENORSE - NOMPL OF THE NORTH OF THE DAEDALUS ENCOUNTER KOMP. DT.

DAS AMT KOMPL DT VARJE A JGE LISK WIJME TAYOF TENTAL E. M. MANESON, Y. M. EATHOREE D. ANLERT NO. #
EATHOREE PALLS OF ANLERT NO. #
EET SPACE NINE OF ANLERT NO. NER & EXTRA LEVELS KOMPL OT

DESCENT 2 OT ANL DESCENT 2 MISSION BUILDER DT ANL + CENTRED

DIE FUGGER 2 KOMPL DEUTSCH

CHEEDE VORTE RALLYFINK WAMER

\* = BELDRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERAP - 
//orkasse Jenn Burdscheck - DM.: 
//orkasse hland nur Euroscheck Mindestbestellwert DM 30,00. Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfret
//orkasse Jenn Burdscheck - DM.: 
//orkass

# The Dame was Loaded • Adventure

# DER SCHNÜFFLER



PIE HANPELNDEN PERSONEN TRETEN EINEM IN GEFILMTEN VIDEOEINSPIELUNGEN GEGENÜBER



NACHDEM MAN SICH AM EWIG NÖRGELNDEN VERMIETER VORBEIGESTÖHLEN HAT. NIMMT AAN GEICH IN EINEM DICKEN STRASSENKREUZER PLATZ, MIT DEM MAN ALLE LOCATIONS SCHNELL ERREICHEN KANN.



EIN STADTPLAN IM HAND-SCHUHFACH ZEIGT DIE VER-FÜGBAREN EINSATZGEBIETE.

abei wurde kein Aufwand gescheut, um im Stil des Interactive Movie mit über zwei Dutzend Schauspielern die Atmosphäre der 40er Jahre einzufangen. Die Szenen bestehen ausschließlich aus Fullscreen-Videos oder fotorealistischen Hintergründen, Held und Detektiv Scott Anger erscheint als heruntergekommener, whiskyschlürfender Schlapphutträger, der unverhofft von einer ebenso attraktiven wie verzweifelten Klientin aus seiner psychischen und finanziellen Depression gerissen und in einen Fall von höchster Brisanz verstrickt wird.

#### Die 40er Jahre

In der Rolle des Bogart-Verschnitts versuchen Sie nun, durch geschickte Dialogführung sowie das Aufsammeln und Anwenden von Gegenständen nach dem Freunde klassischer Detektiv-Groschenromane können sich freuen. Philips Media hat ein australisches Produkt in seinen Vertrieb aufgenommen, das in einem gefilmten Adventure kurzweilige Verbrecherjagden als multimediales Ereignis am PC konsumierbar macht.

Schlüssel-Schloß-Prinzip die Verflechtungen schrittweise zu entwirren und den verschollenen Bruder der Auftraggeberin zu finden. Daß sich als Nebenprodukt auch der mysteriöse Mord an Scott Angers Freundin, der Grund für dessen Alkoholexzesse, aufklärt, versteht sich. Auch gestohlene Diamanten spielen eine Rolle in der Entwicklung des Kriminalfalles, der sich als mittelschweres Adventure ganz konventioneller Machart entpuppt. Etwas mehr Realitätsnähe gegenüber den klassischen, rein questorientierten Spielen erzeugt der Echtzeitmodus, der den Spieler unter Umständen durch Zeitdruck in Zugzwang bringt. Im Spielverlauf ist neben der Kombinationsarbeit auch die Fähigkeit, erfolgreich Poker zu spielen, ausschlaggebend für die Kooperationsbereitschaft zwielichtiger Spießgesellen.

#### Nur Klischees

Gerade im Bereich der handelnden Personen werden alle denkbaren Charakterklischees in fast schon penetranter Art und Weise ausführlichst bedient. Der ölige Vermieter im Feinrippunterhemd, ist ständig mit Geldeintreiben beschäftigt. Der bärbeißige, Polizeibeamte, der dennoch irgendwie kumpelhaft bleibt und die fleißig-biedere, den Detektiv stets aus unerfindlichen Gründen anschmachtende Journalistin und ähnliche Begegnungen der völlig überzogenen Art mit Bilderbuchcharakteren wirken dermaßen künstlich, daß sie ganz ohne Augenzwinkern oder wenigstens einen kleinen Schuß Selbstironie auf die Dauer nur schwer zu ertragen sind. Auch die Dialoge tragen mit ihrer Abgedroschenheit erheblich zu diesem Manko bei.

Der Titel "Puppen, Perlen und Pistolen" der angekündigten deutschen Version klingt doch stark nach B-Movie und bewegt sich wie die vorliegende englische Fassung trotz einigem technischen Aufwand inhaltlich auch in dieser Kategorie. Nur die stimmigen Kulissen und die gut eingefangene Atmosphäre können eingefleischte Fans des Schwarzen Krimis entzücken.

Christian Müller/mh

## KOMMENTAR

Gerade die Adventure-Highlights der letzten Zeit, wie The Dig und Das Rätsel des Master Lu, haben bewiesen, daß eine raffinierte Story und fesselnde Spielatmosphäre nach

wie vor auch ohne die Schlagworte Multimedia und Interaktiv viele Spieler vor den Bildschirm bannen. Gerade auf diese Effekte setzt jedoch Puppen, Perlen und Pistolen und kann demzufolge die meisten Pluspunkte in der Rubrik 'Präsentation' verbuchen.

Mindestens: 486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Technik: SVGA/SB

Handbuco: Jautsch

Sorache: enqlisch, (dt. qeplant)

CO/HD: 1.100 MB (2CDs)/3,3 MB

Hersteller: Beam Softw./Philips Media

Preis: ca. DM 100,
Ratsel

Strategie

Wirtschaft

### **DER ALFA TWIN**

Dualjoystickport mit 1&2 Player Modus Lastiges Umstecken fällt weg, und als Verlängerungskabel dient er gleich auch noch für nur

39,90DM

# Bestellannahme:

10.00-18.30 10.00-14.00

Tel 0241-533131 Fas 0241-508973 Fax 0241-563902



>>>>> Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen <<<<

Rute klärei	>>>> Ladengeschäft: Goerd	leler Straße 38, 52066 Aacher	<<<	<<<	
Neuerscheinungen un	>>>> Ladengeschäft: Goeren Die vor Bestellung telefonisch id aktuelle Preisinformationen f	inden Sie täglich in unserer T-	Online	vorzubeugen NewsInfo: CORNER#	
MPC2CD-ROMSMB	Pressworks Cheert Portf Ist Design 100 Head! Fo	Frankenstein US	109,90	Worms Reinforcement Pack DV	34,90
BUDGET und CUTWARI.	Chess Chall The Horde Term Volocity Journeym Screemball Street Fighter II World Cup 1930 1994 Hutchinson Encyclopedia)	Frankenstein US (Organel stett miester deutscher übersetzung) Gabriel Knight II DV GAME SUPPORT VOLUME 1 Grand Prix Manager (WIN) DV	84,90 24,90	Worms Reinforcement Pack DV 2 DH * Zork Nemesis EV	TBA 79,90
7th Guest EV	Made in Germany DV (Bettle 15te 2 Anstolf DSA 2)	9,90 CAME SUPFORT VOLUME 1 CAME SUPFORT VOLUME 1 CAME SUPFORT VOLUME 1 APPROVED A SUPF	\$4,90 79,90	MULTIMEDIA-CD	
Aces over Europe DH         19,90           Adv Destroyer Simulator E.V         9,90           Au Bucks DH         19,90	Megapak 4 DH Panser General AEGIS COTF Space	4,90 Harpoon 2 Deluxe US Hattrick ! Ikarion DV	79.90 79.90 79.90	MTV-Unplugged 3D Atlas (EA) DH Beavis & Butthead Screensaver	54,90
Apache Longbow Light DH 19,80 8 17 Flying Fortress DH 19,90	Marine Strike Fighter Orion Conspiracy Dragon Lo Megapack 5 DH	Heroes of Might & Magic EV/DV 4,90 Hugo 3 DV	79,90 69,90 84,90	Beavis & Butthead Screensaver	54,90 79,90 34,90 59,90 129,00
Battle Isle + Data I&2 DV 19,90 Battle Isle 2 + Data DV 28,90	(Fight Unimited Light, Teminal Velocity, FX Fighter Finball Fantasios Jagged Alliance Frimal Rage Poo Champion Warlords II Entomorph Burging Steel IV	Imperium Romanum DV Incredible Machine/Woodruff DV		Führerschein (Media Globe) DV MS-Encaria 86 EV Star Trek Omninedia EV	129,00
Betrayal at Krondor DH 19,90 Bitmap Bros Compilation DH 27,80	Megatripack DH (USS Ticonderoga Cyclemania Thunderscape)	4.90 Indy Car Racing V2.0 DV	79,90 79,90 74,90	Star Trek Omnipedia EV Weltatlas V4.0 DV	79,90 29,90
Adv Destroyer Simulator I.V. 988 AB Bucks DM  AB Bucks DM  B 1/2 Flying Fortress DH  B 1/2 Flying Fortress DH  Battle list P Abata 18,2 DV  Campaign E DV  Campaign E DV  Campaign E DV  Campaign B DV  Cyberrace DH  17,00  D-Generation DH  Day Of the tentacls DV  Battle DV  Battl	Made in Germany DV 3  Samis Biss Association Systems  France Ceneral AEGIS OOTT Space  Med apack 5 DH  Think Dinning Light Ceneral Medicine Street  Med apack 5 DH  Think Dinning Light Ceneral Medicine Street  Med artipack Ceneral Space  Med artipack Ceneral Space  Med artipack Ceneral Space  Med artipack Ceneral Space  Think Dinning Ceneral Space  Out Flance Med'T. Ban Training  O'Central Med	8,90 Kaiser DeLuxe DV	59,80 87,80 47,90 47,90 47,90 47,90 89,90	M6-DOS 3,5 4MB	3
Caesar DV 18,90 Campaign EV 17,90 Campaign 2 DV 24,90	(Penser Ceneral D Day Conquest of Japan Global Inston When two Worlds war American Civil War I	Somi Links Course Prairie Dunes DH M Links Course Devil Island EV M	47,90	Aces of the deep Mission DV Aladdin DH	39,90 59,90 59,90
Civilization DH 39.90 Comanche + Missions DV 39.90	Gold of the americas Reach for the Stars Warlords front Battles of Napolson Carrier Strike Western Fr Sword of Aragon Pacific War War in Russia Tenkel	ont Links C. Riviera Country C. EV M	47,90 47,90	Das Dschungelbuch DV König der Löwen DH	59,90 64,90
Cyberrace DH 17,80 D-Generation DH 19,90	Clash of Steel Conflict Middle East Conflict Force w DEMOS von SU-27 Steel Panthers and Stient Hunter	Lode Runner Online DH	89,90 74,90 44,90	Aces of the deep Mission DV Aladdin DH Das Dschungelbuch DV König der Löwen DH Neclaris DH Per Oxyd DV Tornado + Falcon 3.0 DH	84,90 39,90 59,90
Day of the tentacle DV 29,80 Der Clou + Profidiek DV 19,90	(Legend of Ryrandie 1-3, Dune Lands of Lore)	Manic Karts DV Mechwarrior II Mission CD	44,90 39,90 79,90		34,90
Der Planer + Extra DV 18,90 Descent DV 34,90	e composition to o summing	Mechwarrior II Spec Edition DV Micro Mechines 2 Sp.Ed DH		SPIELELÖBUNGEN	
Descent DV   34,90	11th Hour DV 3D Ultra Pinball DH Absolute Zero	9,90 Mission Critical EV 7,90 Monopoly DV 4,90 Myst DV	89,90	Wir führen alle Lösungen aktueller Spiele der Firmen Hintshop und GPS	und Elterer
	Absolute Zero Abuse DH	4.90 Myst IDV 4.90 Myst Ilmited Special Edition DV 8.90 NBA Live '96 DV	67,90 67,90 84,90		ab 17,95
Eight Ball Deluxe DH 24,90	Abuse DH 6 Aces of the deep DV 8 Across the Rhine DV 7	4,90 Mys I lm ted Special Edition DV 9,90 NBA Live '96 DV 9,90 Need for speed DV NHL Hockey '96 DV Overdrive/Arcade Pool DH	84,90 84,90	CD-ANWENDUNGER	
Ellis Plus EV   22,00	N	Overdrive/Arcade Pool DH	54,90	3000 Image Typefonts Truetype ADI Rechnen + Lesen	59,90 79,90 79,90
Fade to black DV 29,90 Fifa Soccer Classic DV 29,90	lo Strike D	PC Games Cheats PGA Tour Golf '86 DH	24.90 89,90	ADI Dautsch Diverse je ADI Mathe Diverse je	
Formula One Grand Prix DH 39.90 Goblins 1+2 DV 19.90 Goblins 3 DV 18.90	Decart + IUNGIE Ounce D	Spanish Bay für PGA 96 EV Phantasmagoria DV	44,90 88,90	ARI DATA 60 Stadtplane DV	49,90 24,90 59,90
Goblins 3 DV 19.90 High Command EV 17.90	Desert- + Jungle Strike D 19,90 DM	Overdrive/Arcade Pool DH Panzer General 3 DH PC Games Cheats PGG Tour Golf '86 DH Spanish Bay Ir PGG '96 EV Phantarmagoria DV Pinhealt 3D VCR DH Pinhealt 3D VCR DH Pinhealt 3D UR (Marks)	49,90 54,90	Hallo, Wer da ? 2 DV	38,90 44,90
Goblins 3 DV 19.60 High Command EV 17.90 High Command EV 17.90 History Line 1914-1918 DV 14.90 Even more incredible Machine DV 19.90 Great Courts 2 DH 29.90 Hidy Car Recing DH 39.90 King Course EDH 19.90 King Course EDH 99.90	19.90 010	Pinball Illusions DH Pinfall DV (WIN 95)	59.90 84 90	Internet Klick & Surf DH MS Publisher Wines DV	37,90 179,00
Great Courts 2 DH 29.90 Indiana Jones 4 DV 29.90	101-	Pole Position DV	59.90 89.90 79.90	Night OWL 18 EV Magix Music Maker	39,90 74,90 74,90
Indy Car Racing DH 19,90 Inferno DV 29,90	Advanced Civilization EV 8 AIV Networks DV 8	4.90 Police Quest - SWAT DV 4.90 Prince of Persia Collection DH	49,90 54,90	Magix Music Studio Magix Home Office	74.90
King s Quest 6 DH 19,90 King's Quest 7 DV 34,90 Legend of Kyrandia 3 DV 19,90	Advanced Civilization EV AIV Networks DV Albion DV Alien Trilogy DH • TB	Pinbail 95 DH (Maxis) Pinbail Illusions DH Pinbail Illusions DH Pinbail DV (Win 85) Pole Position DV Pole Position DV Pole Polico Quest - SWAT DV Pole Persition DH Pro Pinbail - The Web DV Province Detective DH Province Detective DH	74.90	Paichwork Treibersammlung Pegasus Games DH	44,90 34,90
Legend of Kyrandia 3 DV 19,90 Lemmings / Dragon's Lair DH 22,90 Little big adventure DV 29,90	Alone in the Dark 1-3 DV	9.90 Psycho Pinball DV 7.90 Quest for Fame EV RAN Specer DV	89.00	Pegasus 3/98 Pegasus Win98	32,90 32,90
Lord of the Rings EV 29.90 Lost in Time DV 19.90	Angel Devoid EV Anvil of dawn DV 7	9.90 RAN Trainer 2 DV 4.90 Rayman DH	79,90 69,90	3000 Image Typeforts Truetype ADI Rachins + Lesen ADI Deutsch Diverse je ADI Mathe Diverse je D-Alias DV Severse je ANI DATA 60 Stadtpläne DV Grall DATA 60 Stadtpläne DV Grall DV Grall DV Grall DV Hall DV H	79,00 44,90 99,00
Magic Carpet 1 + Data DV 39,90 Magic Carpet 2 DV 44.90	Ascendancy DV	9,90 Realms of Chaos DH 9,90 Reise d. Th. blauer Adler DV 9,90 Rebel Assault 2 DH	49,90	WISO ReiseRosten DV	
Inferio DV Inig a Quest 6 DN Ing a Quest 6 DN Ing a Quest 7 DV 14,90 King a Quest 7 DV 14,90 King a Quest 7 DV 14,90 Logen of King a Quest 10 DV 14,90 Logen of King a Quest 10 DV 14,90 Lord of the Rings EV 19,90 Lord in Time DV 19,90 Magic Carpe 1 + Date DV 19,90 Magic Carpe 1 DV 14,90 Magic Carpe 1 A Quest 10	Angel Devoid EV Anvil of dawn Devoid Av. DV Archibald Applabrooks Adv. DV Assaul Rigs DH Assaul Rigs DH ATF (X-F)shirter DV Bad Molo DV ** Baildise DH Sattleground Ardennes DH (Win) ** Baildise DH Baildise Th B	Syrchic Detective DH   99/chic Detection DH   99/chic DH	49,90 59,90 74,90 79,90	3,5"-ANWENDUNGE	W
Megarace EV OEM 29,80 Megafortress DH 19,90	Bad Molo DV * TB. Baldies DH 7	Riddle of Master Lu DV Ripper EV 4.90 Road Warrior DH	74,90	Steinberg CUBASIS 84-S SEQ Steinberg Music Station Magix Office Control Easy Microbasic Uninstaller3 (WIN) EV MS-Windows '95 OEM DV Powerdask DV (WIn 95) Qualetdeck Cleansweep 2.0 W95 DV Qemm 8.0 DV	239,00 319,00 179,00
Might & Magic 3-5 US 49,90 NHL Hockey 95 Classic DH 29,90	Battle Isle 3 DV (WIN) 7 Battle ground Ardennes DH (Win) 9	Ripper EV 4,90 Road Warrior DH 7,90 Royal Flush Pinb. + THR Wizard US 7,90 Sea begends DV Sea begends DV	79,90	Microbasic Uninstaller3 (WIN) EV	109.00
Novastorm /Spectre VR DH 22,90 North & South EV 9,80	Battleground Gettysburg DH (Win) * 8 Battlegruiser 3000 A.D. DH * TB.			Powerdesk DV (Win 95) Quaterdeck Cleansween 2 0 W95 DV	119,00
Patriot DH 19.90 PGA Tour Golf (Win) DH 29.90 Pirates Gold! DH 39.90	Beavis & Butthead (Win95) DH 7	4.90 Shanghai Greatest Moments DV Shannara DV **	79,90 79,90 74,90 78,90 69,90	Oemm 8.0 DV	199,00
Police Quest 4 DV * 19,90	Bermuda Syndrome DV 8 Big Red Racing DV 5	9.90 Stient Hunter DH *	89,90 114,90	HARDWARE	
Privater DL DH 29,90 Privater DL DH 29,90 Palload Tracer DL DH 29,90	Bleifuß (Screamer) DH 5	9,90 Silent Steel DV 9,90 Silent Thunder DH * Sim City 2000 Coll. DV	84,90	NEC 4fach Speed IDE TEAC 6xSpeed CD56-E TEAC 6xSpeed CD56-E AMD 36-133 My Pro 1MB AMD 36-133 My Pro 1MB Mod 14-134 My Pro 1MB Western Digital Hurddisk: ru Tagespri DE Arapi Marddisk: 1,2 Ga bh Western Digital Hurddisk: ru Tagespri DE Assil Michael boards ab ARTEC View Station 1200dpt + SW (Omega Tape Streamer 800 DITTO SB16 Value Plug and Play KONG Wave20	129,00 199,00 209,00
Rüsselsheim DV 19,90	Bundesligamanager 3 DV 6	9,80 Sim City 2000 Coll. DV incl Urban ren Kit, Scenery I, Bonus Stadle u. 1 7,90 Sim Classics 2 DV	67,90	Hercules Stingray Pro 1MB AMD X5-133 3V	209,00 139,00
Silent Service II EV	Caesar II DV 7 Chronicles of the Sword EV 7	4.90 (Sim Earth, Sim Farm, A-Trein) 9.90 Sim Tower (Win) DV 4.90 Simon the Sorcerar 2 DV	79,90 64,90	Grip Pad Pack (2 Stk.) Western Digital Harddisks zu Tagespro	69,90 eisen
Sim Ant Classic DV 34,90 Sim Earth Classic DV 34,90	Chronomester DH 8 Civilization 2 DV 7	4.90 Space Bucks DV	64,90 69,90	DE Atapi Harddisk 1,2 GB ab PS/2 Ram 4MB 70ns	359,00 110,00
Sim Life Classic DV         34,90           Simon the sorcerer DV         29,90           Space Quest 4 DH         19,90	CivNet DV S Colony Wars 2492 DV 6	4,90 Space Quest 6 DV 7,90 Star Rangers DV	79.90	ARTEC View Station 1200dpi + SW	110,00 279,00 649,00 279,00
Sim tife Classic DV   34,90   Simon the sorcerer DV   29,90   Space Quest 4 DH   19,90   Star Tek 26th DV   19,90   Street Fighter 2 Turbo DH   27,90   Strike Commander DL DH   29,90	Command - Aces of the deep EV 7 Command & Conquer Pt 1 DV 8	9,90 Star Trek DS9 Harbinger EV 9,90 Star Trek Next Generation DDE	69,90 69,90 74,90	SB16 Value Plug and Play	166.00
Strike Commander DL DH 29,90 Strike Squad/Star Leg./WeR DH 14,90		\$ 90 Space Bucks DV \$ 9.00 Space Marines DV \$ 9.00 Space Marines DV \$ 9.00 Space Quest 6 DV \$ 9.00 Space Quest 6 DV \$ 9.00 Size Area New Space Quest 6 DV \$ 9.00 Size The New Concention DDE \$ 9.00 Size The New Concention DDE \$ 9.00 Size The New Concentration DDE \$ 9.00 Size The New Concentration DDE \$ 9.00 Size The New Space The New Concentration DDE \$ 9.00 Size The New Concentration DV \$ 9.00 Size The New Concentration DV \$ 9.00 Size The New The New Concentration DV \$ 9.00 Size The New The	74,90 69,90 99,90		
Strike Squad/Star Leg./WeR DH 14,90 Syndicate Plus DV 29,90 System Shock Classic DV	Conqueror A.D. 1086 DH 7	9.90 Sukhoi SU-27 (Win) DV 9.90 Teamchef DV 4.90 Tekwar DH	69,90 89,90	"Späschl Offer Im M	lai"
Syndicase Plus DV   29,90	Crusader - No Remorse DV 8	1.90 Tekwar DH 1.90 Terminator Future Shock DV	84,90 79 90	hascul Offer im in	ylai
Theme Park DV   29,90   Tornado + Desert Storm DH   17,90   UFO DH   38,90	Cyber Judas DH * TB.	1.90 Terra Nova DH The Dig DV	74,90 79,90 69,90	Yamaha DB 50 X	G
Ultima 1-6 EV Jewel Casa 69.80 Ultima 7 Bundle Classic DH 39.90	Cyberspeed (Win98) DV 8 Dark Eve DH 7	1.90 The Hive EV 9.90 Thexder (Win 95) DH 9.90 TFY Furefighter 2000 DV			9
UFO DH	Der Drüdenzirkel DV 8 Der Seelenturm DV 8	7.80 This means war EV 9.90 The Fighter Enh DH	84,90 49 90 64 90	187 DM	
Wing Commander Armeda DH 29,90 Wing Commander DH 34,90	Der Tallsmann DV 6 Descent 2 EV 7	3.80 Time Gate: Knights Chase DV 3.80 Top Gun - Fire at will EV/DV 3.80 Torin's Passage DV	84 90 84,90	YAMAHA DB50 XG Wavetable	187,00
Wing Commander 2 DL DH 29,90 SHOVELWARE:	Die Fugger 2 DV	1900   Teamchef DV   1900	84 90 69 90	YAMAHA DBSO XC Wavebley YAMAHA YST-MS Speakers YAMAHA YST-M20 SPEAKERS TO SPEA	20 + 00 20 + 00
Aces Collection DH 87.90	Discworld DV 7	4.90 Transport Tycoon / Theme Park DV	84,90 44,90	Jazz Jakarta MPG/VGA 2MB MS Defender Mouse/9 01DV	149 00 39 90
Aces Collection DH  Gray Collection Aces of the Feeline Mission Aces over Extra Mission Aces of the Feeline Mission Aces over Extra Mission Aces of the Feeline Mission Aces over Mission Aces over Mission Aces over Aces Aces Aces Novy Bar Wars 500 80 block Acts Aces Jewes Lindy Flar Wars 500 80 block Acts Classic Adv. DV  Gray Mission Aces Mi	Earthsiege 2: Skylorce DH (WIN95) 7: Earthworm Jim DH (WIN95) 6:	7,90 Trivial Pursuit DV	64 90 55 90 74 90	Thrustmaster FCS II	44 30
Dayof the Tentacle Semicolast Indy 6 Star Wars 1980	Ecco the Dolphin DH 5 Empire 3- The Art of war EV 7	1.90 Thivial Pursuit DV 1.90 Urban Runner DV • 1.90 US Navy Fighter Gold DV 3.90 V for Victory 1.4 US 9.90 Warcraft 2 DV	89.90	Thrustmaster WCS II	349.90 3, 190 369.00
Sever Rebei Asseut 3 Level Limited Version, + Demos) Lucas Arts Classic Adv. DV 89.90	Extreme Pinbail DH 5: FI Manager 96 DV * 6:	5.90 V for Victory 1-4 US 990 Warcraft 2 DV	19 90	Thrustmaster Rudder Pedals Thrustmaster Formula T2	209 00 239 00
(indy 3 boom Monkey Island ) Manier Mansion. 3ck Mc Cracken) Lucas Arts Classic Simulations 30.00	Fantaey General EV Fast Attack DV 6	7.90 Warhammer Shadow of DV/W/Ph. Warlords II DeLuxe EV	7 C 10	oypads Gravis GRIP Team Sports ovpad Gravis	. H + 00
Cresteen)  Junes Arts Classic Simulations  (actioners Their Innest Hour-Miss #WOTL-Miss)  Junes Arts Top Adventure DV  Day of the tentrole Indians Jones 4 Monkey Island 20  Day Of the tentrole Indians Jones 4 Monkey Island 20  Oark Sun 162 Navenion 1 6 2 Al-Quadim Monsoberran-  tan)	Fire Soccer '96 DV Flight Light Plus EV 6	190 Wayne Gretzky All Stars DII 190 Werewolf as Comanche 2 0 DV	\$ +f \$ + 1 * *	Joystick Cravis Analog Pro Joystick Cravis FIRE HIRE	54,90 119.90
Day of the tenterle Indiana ones 4 Monkey Island 2)	rught Simulator 5,1 Coll DV & 10! (incl New York und Paris Scenery) FSS Scenery Collection DH	9,90 Wing Commander 3 DV Wing Commander 4 DV 3,90 Witchaven DH	1.0	Joystick Gravis THUNDERBIRD bystick MS Sidewinder	89,90 109,90
(Dark Sun 162 Revenion 162 Al-Quedim Mensoberren- sen) Interactive Coll, Vol. II 89,90	(Carribeen Japan Hawaii) Flight Shop für FS5 DH 7:	Witchaven DH Worms DV	,	Nullmodemkabel ab Disieker Earbbander/Toner fast alle Ty	9.90
XXXX					

\*\* Produit angles angle angle goods NOCH NICHT ERSCHENEN "alle Prese or Dedistrier Mark DV-DI. Version DH-DI. Navabudi. EV. Presents version III-N. word in all. In a 1-th angle Theory is present and the second of the second of

Spycraft • Adventure

# BONDS TOLLKÜHNE

Was läßt Geheimdienste in Ost und West nicht schlafen?
Was gefährdet die globale Sicherheit? Activisions Spiona-

DIE SCHAUSPIELERISCHEN LEISTUNGEN SIND ZWAR SICHER NICHT OSCARVERDACHTIG, JEDOCH WIRKT KEINER DER DAR-STELLER DEPLAZIERT UND LAIENHAFT

im Stile von James Bonds Golden Eye erwartet, ist bei Activisions Spycraft aber auf dem falschen Dampfer. Eher schon läßt sich dieses penibel recherchierte Computerspiel um Spione und internationale Verschwörungen vergleichen mit Polit-Thrillern in der Art von "Die Stunde der Patrioten" oder "Clear and Present Danger" - beides Hollywood-Filme, in denen Harrison Ford den CIA-Agenten Jack Ryan spielt. Auch in Spycraft zählen hochmoderne Computertechnologie und entsprechende Analyse-

methoden mehr als der Einsatz

brachialer Gewalt. Der Spieler

übernimmt dabei die Rolle des

Agenten Thorne, dessen Aufgabe

es ist, die globale Verschwörung

aufzudecken. Er leitet dazu ein Einsatzkommando von Speziali-

sten, muß Doppelagenten enttar-

nen und ausschalten, Satelliten-

fotos analysieren und den Funk-

verkehr überwachen. Außerdem

darf er im Zuge der Lösung des

Falles etwas in der Welt umherrei-

er ein Agentenabenteuer

tödliche Gefahr.

sen und unter anderem New York. Moskau, Tunis und selbst Heidelberg einen Besuch abstatten.

ge-Thriller versucht, dem auf den Grund zu gehen. Ein russischer Präsidentschaftskandidat wurde ermordet, und jetzt gerät auch sein amerikanischer Amtskollege in

> Um das Spiel möglichst realistisch zu gestalten, hat Activision auf die Erfahrung von zwei Experten zurückgegriffen, die einmal die beiden mächtigsten Spionageorganisationen, nämlich die CIA und den KGB, geleitet haben. Die Rede ist von William Colby, dem ehemaligen Direktor des CIA, und von Oleg Kalugin, früher Generalmajor des KGB. Für die Spiel-Story selbst wurde der britische Spionage-Autor James Adams verpflichtet. Insgesamt soll die Produktion von Spycraft 2,5 Millionen Dollar verschlungen haben. Man muß allerdings auch sagen, daß man dem fertigen Produkt ansieht, daß bei seiner Erstellung äußerster Wert auf Qualität und Authentizität gelegt wurde.

#### Kinoreifes Spielerlebnis

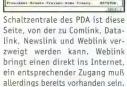
Die technische Umsetzung von Spycraft kann man in diesem Zusammenhang als überaus gelun-

# PERSONAL DIGITAL ASSISTANT

Die meiste Zeit verbringt der Spion von heute vor dem Computer und greift auf die Informationen der unterschiedlichsten Einrichtungen zurück.



Über Datalink greift man auf die umfangreichen Datenbanken der unterschiedlichsten Einrichtungen zu, wie z. B. CIA, FBI, aber auch ATF (Bureau of Alcohol, Tabacco and Firearms) und NSA (National Security Agency.





Comlink erreichen Agenten Nachrichten - auch audiovisueller Art. Hier wird man von seinem Chef gerade zu einer Lagebesprechung eingeladen.



Über Newslink kann man sich Informationen aus dem aktuellen Tagesgeschehen besorgen.



# DIE TOOLS

Zur Lösung der einzelnen Probleme kann Agent Thorne High-Tech-Tools einsetzen, wie z. B. Mix and Match oder die Kennedy Assassination Tools, die z. B. dabei be-

hilflich sind, auf Grund der Gestalt von Einschußlöchern zu bestimmen, aus welcher Richtung die Schüsse abgegeben worden sind und wo der Attentäter gestanden haben muß.











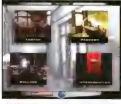
EIN GROSSTEIL DER SPIONA GEARBEIT IST RECHERCHE IN RIESIGEN DATENBANKEN



ALS AGENT DEIST MAN DUDCH DIE GANZE WEIT

gen bezeichnen. Selten sah man bislang Videoseguenzen von derartiger Qualität (gefilmt wurde übrigens mit einer 35 mm Film-Kamera), die sich ohne störenden "Bruch" ins Spiel selbst integrieren. Teilweise fühlt man sich tatsächlich wie ein Hauptdarsteller in einem Spielfilm, Diese Bemerkung ist, bei allen Negativbeispielen, die es in diesem Zusammenhang bereits geben mag, durchaus positiv gemeint. Über dreißig Schauspieler kamen bei der Produktion von Spycraft zum Einsatz. Auch die Ex-Geheimdienstchefs William Colby und Oleg Kalugin haben einen obligatorischen Kurzauftritt in Alfred Hitchcock-Manier.

Um in den vollen Spielgenuß zu kommen, muß man bei Spycraft über fundierte Englischkenntnisse verfügen. Probleme dürfte dabei weniger das in englischer Sprache verfaßte Handbuch bereiten, sondern vielmehr die englische Sprachausgabe; sie dürfte es manchem Spieler schwer machen, die Story von Spycraft entsprechend zu würdigen. Die Schauspieler sprechen zwar deutlich,



VORORT WERDEN LOCATIONS PER KLICK AUSGEWAHLT.

# DIE AUFNAHMEPRÜFUNG

Bevor der Spieler in seiner Rolle als Agent Thorne den eigentlichen Auftrag übernimmt, wird er auf der "Farm" auf Herz und Nieren getestet. Dabei sind sowohl die geistigen als auch seine körperlichen Fähigkeiten gefragt.





Sie müssen das Kennzeichen eines Wagens ermitteln, der auf einem Foto abgebildet ist. Die Lösung schickt man per E-mail zur Korrektur.



überstehen.

Außerdem muß unter Einsatz der Overlay-Technik erkannt werden, was genau abgebildet ist.

Aber auch im offenen Gelände muß man seinen Mann stehen und einen Hindernislauf gegen Heckenschützen



jedoch ist die Aussprache etwas "amerikanisiert" - auf jeden Fall erklingt hier kein Oxford-Englisch. Eine deutsche Fassung ist derzeit leider nicht geplant.

Für all diejenigen, die über einen eigenen Internet-Account verfügen, bietet Spycraft in seiner Windows 95-Version noch ein weiteres Schmankerl. Sie können online gehen und auf extra für Spycraft eingerichteten Seiten im World Wide Web mit Colby, Ka-

lugin oder Adams "persönlich" zusammentreffen, um mit diesen Experten zu konferieren (http:// www.activision.com). Außerdem kann der Spieler E-mails an diese Experten senden - die besten Fragen und die dazugehörigen Antworten werden dann im WWW veröffentlicht. Um das Spiel selbst zu lösen, ist der Zugriff auf das Internet aber nicht vorausgesetzt.

Christian Müller/av

# KOMMENTAR

Da Sean Connery schon lange nicht mehr den James Bond gibt, hatte es Harrison Ford als Jack Ryan nicht sehr schwer, in seiner Version des modernen Agenten zu über-

zeugen. Ähnliches versucht Activision mit Spycraft, und es ist gelungen, einen optisch wie inhaltlich ansprechenden Spionage-Thriller auf CD-ROM zu bannen. Wer eine Geschichte à la Golden Eye erwartet, der wird von Spycraft sicherlich enttäuscht sein. Wer jedoch statt des goldenen Colts möglichst realistische High-Tech-Computertechnologie einsetzen möchte, um bösen Buben auf die Spur zu kommen, dem sei Spycraft guten Gewissens empfohlen - entsprechende Englischkenntnisse allerdings vorausgesetzt.

Mindestens: 486/66 MHz, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 3.1 Empfohlen: Pentium 75 MHz, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95 Technik: SVGA/SB, General Midi

Handbuch: englisch, mittel (40 S.) Multiplayer: keine Multiplayeroption Sprache: englisch, schwer Hersteller: Activision

CD/HD: 1,800 MB (3 CDs)/30 MB Preis: ca. DM 120,-

Grafik: 85% Sound: 80%



# MultiMedia Soft computerspiele

# Online - Cafe & Spielebibliothek

spielen in gemüllicher Atmosphäre rele Brettspiele vorrätig. Oder sten Sie Ihr Lieblingsgame infach zu Hause Besuchen Sie Ihren MulriMedia Soft Laden

## Info 🖂 Info 🖂 Info Geschäfts- und Franchise-Partner

einen MultiMedia Soft Laden mit Spielebibliothek und/oder Online-Cafe Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an MultiMedia Soft

52349 DUREN, Josef Schregel Str 50

# MultiMedia Soft finden Sie in:

04157 LEIPZIG. Max-Liebermann-Str 35 Tel 0341-9112540

06122 HALLE/NEUSTADT, Lise Meitner Straße ErCZ Tal. 0345-6902147

15890 EISENHÜTTENSTADT, Fürstenbergerstraße 39

15234 FRANKFURT/ODER August Bebei Straße 15

39112 MAGDEBURG, Tel 0172-39033146

41236 MÖNCHENGLADBACH,

47441 MOERS.

48151 MÜNSTER,

Tel 0251-524001

Weseler Straße 48 66386 St. Ingbert, Alte Bannhofstr

Tel 06894-2055

Tel 02841-21704

70567 Stuttgart, foldermannstr 2

Tel 0711-7170838

52349 DÜREN Josef Schregel Straße 50 [Zentrale] BATTLETECH ZENTRUM

Tel 02421-28100 54290 TRIER.

56564 NEUWIED.

Tei 0651-9940656 Tel 02631-352320

75172 PFORZHEIM,

Tel 07231-17275 49078 OSNABRÚCK, Tel 0541-434792

Martinistraße 82

96052 BAMBERG, untere Königsstraße 10 GAMES WORKSHOP

Tel 0951-202210

99084 ERFURT,

To 0361 5621658

MultiMedia Soft BÜRO 52349 DÜREN, Josef Schregel Str 50 Tel. 02421-28100 FAX 02421-281020

# PBA BOWLING

Freunde des Spiels mit der löchrigen Kugel können sich jetzt den Weg ins Bowlingcenter sparen und zu Hause Hobby und Getränken frönen. Zur Darstellung wurde der Screen in vier verschiebbare Fenster unterteilt: die ei-



LEIDER IST DAS EIGENTLICHE SPIELFEN-STER (LINKS) NICHT ZU VERGROSSERN.

gentliche, leider nicht skalierbare Bahn, das Scoreboard, die Kegel und die symbolisierte Kegelaufstellung zur Richtungsfestlegung. Die Steuerung des Wurfs wurde aus Golfsimulationen entlehnt. Ein getimter Mausklick auf das Kugel-Icon mit anwachsendem Balken legt die Wurfstärke fest, ein weiterer den Spin. Hat man in Einzelspielen seine Figur erst mal passend plaziert und als Richtung die Strike-Gasse (Zwischenraum zwischen vorderem Kegel und dem danebenstehenden) gefunden, so steht einer Serie nichts mehr im Wege. Die-Einstellungen werden während eines Spiels nämlich nicht mehr verändert. An Optionen mangelt es nicht, und neben dem Schwierigkeitsgrad können das Gewicht der Kugel, die Verhältnisse auf der Bahn und das Aussehen

der animierten Spielerfigur variiert werden. Die gelegentlichen Videos nach Strikes oder Durchtäufern sind briefmarkengroß, die Animation der Kugel enthält einen Grafikfehler, eine Musikuntermalung fehlt völlig und das Gameplay wirkt viel zu statisch, um länger zu motivieren. So kommt zumindest ohne mögliche Mitspieler kaum Hallenatmosphäre auf und degradiert PBA Bowling zum "Pausenfüller for Windows". Christian Bigge/ih

Genre: Sport	
Mindestens: 486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95	
Empfohlen: 486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
Technik: SVGA, SB	_
Handbuth: deutsch Multiplayer kein Multiplayer-Modus	
Sprache: englisch (0/10, 20MB/14 MR	
Hersteller: Virgin/Bethesda Preis: ca. DM 80,-	
Grafik: 50% Sound: 35% Action	
Ratsel	
35% Stategie	

# TOMCAT ALLEY

Segas FMV-Fliegerspiel bietet Gelegenheit, reihenweise feindliche Kampfjets vom Himmel zu pusten. Nach kurzem Briefing geht es



DIE HEKTISCHE MAUSKLICKEREI LÄSST GLÜCKLICHERWEISE KAUM ZEIT FÜR EINEN BLICK AUF DIE UNTERDÜRCH-SCHNITTLICHE VIDEOQUALITAT.

schon in die Luft, wobei ähnlich Cyberia oder Rebel Assault kein Einfluß auf die Flugbahn mehr genommen werden kann. Diesmal gibt es allerdings für den Video-Flug auf Schienen eine plausible Erklärung, denn als Waffenoffizier eines F-14 Kampfiets sind Sie tatsächlich nur für Zielen und Feuern zuständig. Der Ablauf ist denkbar einfach und stupide: das Ziel mit einer Art Radar auswählen und bei Sichtkontakt mit dem Mausvisier erfassen, danach nur noch feuern. Jeder Fehlversuch wird mit einer feindlichen Rakete guittiert und erfordert ein schnelles Aktivieren des Icons für Abwehrmaßnahmen. In diesem Stil werden der Luftraum gesäubert, Bodenobjekte wie Brücken zerstört oder Aufklärungsfotos geschossen. Trotz akzeptabler Soundausgabe

machen die schlechten, grobpixeligen Videos und das ständige Geklicke zwischen Icons und Fadenkreuz dem ohnehin schon dünnen Gameplay endgültig den Garaus. Außerdem langweilen viele sich ständig wiederholende Sequenzen, von den schauspielerischen Leistungen der Protagonisten einmal ganz abgesehen. Da macht auch der vom Missionserfolg abhängige Handlungsverlauf nicht mehr viel wett.

Christian Müller/ih



# VIRTUAL CORPORATION

Ein virtuelles "Spiel des Lebens" beschert uns Microforum und liefert seine Zukunftsvisionen zum Thema "Cyberspace" gleich mit Handmikrofon und Sprachsteuerung aus. Mit virtuellen Geld- und Energieeinheiten ausgestattet,



DER ARBEITSPLATZ: VIA BILDSCHIRM WERDEN JOBS ERLEDIGT UND PRIVATE VERABREDUNGEN GETROFFEN!

startet der Spieler im 21. Jahrhundert eine Cyberspace-Blitzkarriere mit dem Ziel, sich trotz computergenerierter Alltagsprobleme und Konkurrenten vom kleinen Angestellten zum Big Boss eines virtuellen Konzerns aufzuschwingen. Wer es jedoch nicht spontan schafft, die Fleißarbeit für den Vorgesetzten, die private Verabredung mit der Personalchefin und das hemmungslose Mobben geschickt unter einen Hut zu bringen und miteinander zu verbinden, der erlebt einen jähen Absturz und den Rausschmiß aus der Karriere-Scheinwelt. Da man auch bei (zu) schnell verbrauchter Energie und Finanzmitteln vom Server gnadenlos "abgewickelt" wird, entpuppt sich das Spiel trotz origineller Ansätze als zeitraubende Sisyphusarbeit.

Dank des einfachst zugänglichen Options- und Dialogbereichs mit höchstens zwei Mausklicks führt sich die tadellos funktionierende Sprachsteuerung von selbst ad absurdum und bleibt im Grunde nichts weiter als ein überflüssiger Gaq.

Christian Müller/mh

To Interactive Hitm
Mindestens: 486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen: 486/100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik: SVGA, SB
Handbuch: englisch, mittel Muttplayer kein Multiplayer-Modus
Sprache: englisch, mittel CO/HD: 605 MB/- MB
Hersteller: Microforum Preiss ca. DM 100,-
Graffic 60% Sound 50%
50% Strategie Wirtschaft

#### ÖSUNGEN MIT LÄNEN ZUSAMMEN JE 19.95 rabel assauft 2 frankentoin - ayo of mon. six hid me rood /hr' - silts see helow gots olinas - a camirkank adv gebriel knight 2 (EaD) (k+P) nrchib, upplebrooks odv. bermudu syndrom big es odmintus bingl si Sepasificate (1+0) imperium romanom (k+P) Chemy - Escape from #5 command & conquer ..... jugged alliance (keP) commen-congo colure ; o x oerneymen's project 2 (L+P) knights of zenter {L+P} (L+P) ratismus (L+P) rime gute 1 hulghts chuse (L+P) toria's pussuya (L+P) touche - abent, 5. musk. (L+P) last dynasty (L+P) wareraft 2 (1+P) wooduft s.h. id the grant P (L+P) (E+P) Fott gedruckte Titel sind neul material des reconstruction of the second se police quest: SWAT (E+P) CPS-Summelband 1 85.- DM

)	AMMELBANDE	E 25	
	on low yes rule, we so include Types yes the Types of Types	P	
1	Pence Quest 1.4	. P	
	Prince of Persia +2 Quest for Giory 1.4	: P	
1	ye a Deett *	P	

 $\{L_{\theta}P\}$ 

(L+P)

# MOCHTEN GELD SPAREN?

Unsere Preissenkungen helfen Ihnen dabei:

- Lösungen mit Plänen jetzt nur noch je 19.95 statt bisher oft 30 -;
- Sammelbünde for bis zu 6 Spiele jetzt nur noch je 25., statt ... rechnen Sie selbst, vergleichen Sie selbst die Preise unserer CD-ROM TOP TEN!

Jeder Sammelband enthält Lösungen und - wo vorhanden - auch Pläne zu <u>mehreren Spielen.</u> Die enthaltenen Lösungen mit Plänen können Sie auch einzeln zu 19.95 te Band erhoten.

ACHTUNG: NEUE BESTELLZEIT und RUF-/FAXNUMMER!

CPS FRANK HEIDAK Abteilung "DIE RATGEBER" BÜRGERSTRAßE 8-10 . 50667 KÖLN

VERSANDKOSTEN (NUR INLANDSVERSAND MÖGLICH)







older scrolls - arena





C CO-HO	M DE 94.43	PC CO-ROW DV 89,95	
	DIE WEITE	REN PLÄTZE	CD-ROM
4.	WARCRAFT	2 DV	79.95
5.	CIVILIZATIO	DN 2 DV	89.95
6.	TERRA NOV	/A DA	89.95
7.	GABRIEL K	NIGHT 2 DA	89.95
8.	CAESAR 2	DV	79.95
9.	CYMERMAG	E: DARKLIGHT DV	89.95
16.	TOUCHE (5	MUSKETIERE) DV	79.95

# BESTELLANNAHME MO.-FR. 900-1700 UHR

ex . Site on . Stor feek 2 . P

on  $I_{i} = I'$  . Finge o with no conservable  $I_{i'}$ 

DM 9 95 TELEFON(0221)

ACHTUNG: NEUE BESTELLZEITEN UND NEUE RUF-/FAXNUMMER! Außerhalb dieser Zeiten steht ihnen unter der obigen Nummer ein Anzufbeantworter zur Verfügung. Auch unser fax ist rund um die Uhr für Sie bereit. FAXGERÄT (0221) 25 69 86

he Versand per Post-Nachonhone ...

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte oben bzw. links eindeutig die "ewunschten Artikel. Dann tragen 5.e bitte rechts die benöhgten Daten ein und schneiden die Anze de aus bzw. kapieren sie - ferhal

# ACHTUNG - HÄNDLER!

Unser Großhandel in Konsolen, Modulen Software and Losungen erworter Sie bereits Einen Handlerkatalog senden will haen gern nach Zugang des Gewerbenachwerses

AUFTRAGGEBER			PA 0696
NAME, VORNAME .	 		
STRAGE	 	, , ,,,,,	
PLZ ORT		, .	
TELEFON	 . KUNDEN-NR. (I	alls varh.)	***************************************



SV 732 AEROSPACE EXTREME

Magnetisch abgeschirmt, 100 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, Kopfhörerbuchse, inkl. Spezialnetzteil unverbindliche Preisempfehlung DM 99,95

**AEROSPACE ALPHA** 

SV 740

Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, Betrieb über Batterien möglich, inkl. Spezialnetzteil unverbindliche Preisempfehlung DM 39,95

SBC 615 STEREO LAUTSPRECHERSATZ Magnetisch abgeschirmt, 70 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-

Unterstützung, inkl. Spezialnetzteil unverbindliche Preisempfehlung

unverbindliche Preisempfehlung DM 199.-



GmbH · FarEast-Import-Export 27404 Weertzen - Tel. (0 42 87) 12 51 - Fax (0 42 87) 6 Vertrieb nur über den Fachhandel







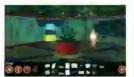
4 DIE NEUAUFLAGE VON SID MEIERS KULTUR)-SPIEL IM STEILFLUG: (VIVILZATION 2 KANN WIEDER EINE NEUE MESSLATTE IM STRATEGIE-GENRE SETZEN.



7 PEUTSCHLAND UND SEINE WIRTSCHAFTSSIMULATIO-NEN. SUNFLOWERS DIE FUG-GER 2 STEHT BEI PC-SPIELERN HIERZULANDE HOCH IM KURS.



13 3P IN VOLLENDUNG
PESCENT Z VON INTERPLAY ZEIGT EINDRUCKSVOLL,
WIE PURE ACTION AUCH
OHNE VORDERGRÜNDIGE
GEWALTDARSTELLUNG SPASS
MACHEN KANN.



10 PER KOMET IM ADVENTURE-GENRE DAS RAT-SEL DES MASTER LU ÜBER-ZEUGT DURCH SPANNENDE STORY, INTELLIGENTE PUZ-ZLES UND DIE TOLLE DEUTSCHE LOKALISIERZING.

# BESTSELLER CD-ROM

# 1 A Command & Conquer

2 Wing Commander IV

3 \* Megapak 5

**Titel** 

Platz

4 \* Civilization 2

5 ▼ Warcraft 2

6 ▲ Hugo 3

7 \* Die Fugger 2

8 \* Rayman

9 🔺 Bleifuß

10 ▼ NBA Live 96

11 A The Need for Speed

12 A Indy Car 2

13 \* Descent 2

14 \* Advanced Tactical Fighter

15 \* Rebel Assault Limited Edition

16 A FIFA Soccer '96

17 \* Das Rätsel des Master Lu

18 A Police Quest SWAT

19 \* Star Trek Deep Space Nine

20 🔻 Gabriel Knight 2

# Westwood/Virgin

Origin/EA

Koch

MicroProse

Hersteller

Blizzard

ITE

Sunflowers

Ubi Soft

Virgin

**Electronic Arts** 

Electronic Arts

Papyrus/Virgin

Interplay

**Electronic Arts** 

LucasArts

**Electronic Arts** 

Sanctuary Woods

Sierra

Viacom New Media

Sierra

▼ = gefallen, ▲ = gestiegen, ☀ = Neueinstieg, ● = keine Veränderung

Quelle: Karstadt Charts

# DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

# Adventure: Day of the Tentacle.....LucasArts

Indiana Jones and the Fate of Atlantis ...LucasArts Simon the Sorcerer 2 Adventure Soft Das Rätsel des Master Lu...Sanctuary Woods Legend of Kyrandia 3 ......Westwood

#### Wirtschaftssimulation: Bundesliga Manager

Hattrick	Software 2000
Hattrick	Ikarion
Theme Park	Bullfrog
Capitalism	Software 2000
Biing!Mag	gic Bytes/Reline
	/

#### Rollenspiel:

Ultima 8 - Pagan	Origin
DSA2 - Sternenschweif	.Attic
Wizardry 7Si	r Tech
Ultima Underworld 2	Origin
Lands of LoreWest	wood

#### Command

Command & Conquer Westwood
Civilization 2MicroProse
SimCity 2000Maxis
Panzer GeneralSSI
Warcraft 2Blizzard

#### Simulation:

F1 Grandprix 2	MicroProse
Apache LongbowIntera	ctive Magic
Strike Commander	Origin
Flight UnlimitedLo	oking Glass
TFX Eurofighter 2000	Ocean

#### Sport:

FIFA Soccer '96	Electronic Art
NHL Hockey '96	Electronic Art
NBA Live '96	Electronic Art
Virtual Pool	Interplay

#### Action

Ving Commander 4	Origin
escent 2	.Interplay
Bleifuß	Virgin
Magic Carpet 2	Bullfrog
whermage	Origin

#### Interaktive Filme:

Phanta:	smagori	a		 Sierra
Gabriel	Knight	2	******	 .Sierra

HOL DIR DAS GLÜCKLICHE GRINSEN:

# Softsale-Shops SI

Der Grund? Vielleicht sind wir die Besten? oder die schnellsten ? Oder wieder viel zu billig ? Testen Sie uns. Sie haben 8 Chancen!

C	D.	-R	01	1
10	(11	1 1	5-1	Т

er am

A es itte Deep A r ssite Rhine A rite is the Dark Alone in the D. Trio Anvil of Dawn 29 90DM 67 90DM 75,90DM Andred Bawn Ascendancy ATF US Bad Mojo Battle Cruiser 3000 Battle Isle 3 Vorb. ,90DM

90DM

79 90DM 79 90DM 25 90DM 49,90DM 81 90DM 39,90DM 75,90DM

81 90DM

39 90DM 79 90DM 37 90DM

79 900M 79 900M 33 900M 71,900M 5,900M

31,90DM 31,90DM 81,90DM 19,90DM 79,90DM

99 90DM\* 85 90DM 81.90DM\*

DDD 79,900M\*
DDD 67 90DM\*
DDD 17 Vorb \*
DDD 73,90DM\*
DDD 33 90DM
EEE 69 90DM
DDD 65 90DM\*
DEE 31 90DM
DDD 81,90DM

DDD in Vorb.\* DDD 61,90DM DDX 47,90DM

Bleifuss Daesar H DDD 61 90DM DDD 79 90DM DDX 93 90DM DDD 77 90DM DDD 79.90DM DDD 81 90DM DDD 81 90DM DDD 31 90DM DDD 31 90DM DDD at Vorb ronic es of the S vNet amanche vs. Ww. Command A of D Command & Cong Command & Cong Mission CD

Alui instute Rot Red Alert ong erer onguest of N. W. hern 2

aggerfall as schw Auge 3 er Druidenzirker er Reeder

iss onlin liter

Jungen Keeper A Sprts Rughy 11 th Sege I arth Worm, m. 1. 2 Jisabeth I

FI Manager
Fa le to Black
Fanta-y General
Fas. Attack
FA Soccer 95
F.FA Soccer 96
Formula LG Prix 2
Cabriel Formula 1

Gabriel Knight II Gene Wars Grand Prix Man.

ie Figge 2 ie Sied er ie Siedler 2

uni 2

-Mission CD Myst LIM 2 Myst LIM 2
Nascar Racing
NBA Jam To irn
NBA, we 96
Need for Speed
NF. OnarterLack C
NHL Hockey 95
NHL Hockey 96
Noctropolis
Oldtimer
Panzer General
Panzer General 2

Panzer General 2 PGA Tour Go, 1 486 PGA Tour Golf '96 -Data CD Phantasmagoria Phantasmagoria Phantasmagoria 2 Prates Gord Police O est 4 Police O est 5WAT Popolus 2/Powerm Pil soner of Lee Privateer Privateer Pro Pinhall

Retier Assauld 2 DEF Retier Assauld 2 DEF Retier Assauld 2 DDD Riddle of Master Lii ODD Ridge Racer DEE Ripper Rise 2. The Resurr. Rüsselsheim

65 90DM 29,90DM 79 90DM 81 90DM DDD 81 90DM

DEE 31,90DM DEE 31,90DM DDD 81,90DM DDD 21,90DM DEE 29,90DM DEE 69,90DM DEE 31,90DM DEE 81,90DM

DAS DICKE DING
Die prolle Mel-Ausgebe voll mit Infos
wird jetzt kastonles mesgeliefert. Wer
noch nicht dubei ist, ruft einfach an.

-Expansion CD Wing Armada DEE Wing Commander 2 DEE Wing Commander 3 DDD Wing Commander 4 DDD X-Wing Collection

GRAVIS Analog Pro Eliminator Gamecard 49 90DM 37,90DM 113 90DM 35,90DM 53,90DM Gamenad

Gamepag Grip - Multiport Grip - Multiport - Netl. 96 Grip - Multiport - WWF Phoenix Thunderbird

in Vorb. 159 90DM 159 90DM 175 90DM

83 90DM

F 16 Combal Slick F-16 Fighter Stick F-16 Fight Stick F-16 Fight Stick Flightstick Pro 147 90DM 185,90DM 93 90DM 75 90DM 125 90DM 105 90DM 199 90DM 185 90DM 185,90DM Pedals Pro Pegals Pro Throttle

Virtual Pilot Pro LOGITECH

Throttle

33 90DM 63,90DM 73 90DM 87 90DM Wingman Wingman Bund e Wingman Extreme Wingman Light

MICROSOFT

Sidewinder+Fury 3

THRUSTMASTER

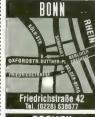
FCS Flight 2
FLCS F-16 Flight
Formula T 2
PFCS Flight Pro 113 90DM

RCS Paddles TQS F-16 Weapon Cont. 259 90DM 179,90DM XI Action Control 57 90DM





Kavalleriestr. 8 Tel. (0521) 60442





Bahnhofsplatz 9 Tel. (0421) 1692978









# Lau und Zielke OHG

31582 Nienburg, Schlossplatz 19

Tel. (05021) 910 416

Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Preis\*= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar - Vorbestellungen möglich Imtürner und Oruckfehler vorbehalten. Ladenpreise können varlieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzugl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen. Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Scha-denersatz vertangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spielel

Produktinfo Ausführung Bildschirmder Anleitung lext ausgaba

D-Deutsch D=Deutsch D=Deutsch E=Fnglisch E=Englisch ?=Unbekannt T=Teilweise E=Englisch T=Tellweise (nix wissen) ?=Unbekannt X=Keine

55 90DM HI-Octane Jagged Allance Kingdom of Magic Kings Quest 7 Knights of Xentar Magir Carpet F us Magir L Gather no Maniac Mansion 2 Master of Antares Master of Magic Mechwarrior II LIM

Terra Nova Termi ator F Sh TFX £F2000 The Darkening The Dig Therne Paix This means War! Thunderhawk 2 The Eighter 45 90DM 99 90DM 35 90DM

Tie Fighter Torins Passage Transport Tyc Dei U tima 7 Comp Ultima Uv. 1+2 Urban Runner Vo Igas Warcraft 2

85,90DM 31,90DM 31,90DM

Stonekeep Strategy Compilat Strike Commander

85 90DM 33 90DM 75 90DM 75 90DM 85 90DM IN Vorb \* 77 90DM 71 90DM 75,90DM 77,90DM\* 86,90DM 67,90DM

Silent Hunter Silent Hunter
Silent Thunder
Silent Thunder
Sim City
Sim City 2000 Coll
Sim City 2000 URK
Simon the Sorcerer
Simon the Sorce. 2
Simulative Comp.

Simulation Comp Space Hulk

Space Quest 4
Space Quest Gol
Sports Compilation
Star Trek
Star Trek

Star Trek Star Trek Deep Sp Star Trek Final U. Star Trek Interact. Star Trek J. Rites

Steel Panthers

System Shock Teamchef

Temptation Terra Nova

D 69,90DM° E 79,90DM° D 85,90DM° D 25,90DM

DDX 91 90DM DDX 37.90DM DDD 31.90DM

DDD 65,90DM DTE 43,90DM DDD 31,90DM

39 90DM 45.90DM 29 90DM 67 90DM 71.90DM 105 90DM 29 90DM

# LESERFORUM

Mitunter beklagen Sie sich bei uns, daß Ihre Einsendungen für die Online-Sektion unserer CD nicht gleich in der nächsten Ausgabe zu finden sind. Das hat aber in der Regel einen ganz einfachen Grund: Die Vorlaufzeit für die Cover-CD ist etwas länger als die Vorlaufzeit für das Heft. Ist ja auch logisch, die Dinger müssen zunächst zusammengestellt, dann gebrannt, auf Fehler untersucht, kopiert, eingepackt und schließlich auf das Heft aufgeklebt werden. Das dauert leider ein wenig. Als Faustregel kann gelten: Wenn uns Ihre Einsendungen eine Woche nach dem Erstverkaufstag des Heftes erreichen, finden Sie diese auch auf der nächsten Cover-CD wieder. Bitte senden Sie uns Ihre Beiträge wie gewohnt im TXT-Format auf einer MS-DOS-Diskette zu. Wie gehabt müssen wir für Kleinanzeigen aus rechtlichen Gründen einen Obolus vor DM 5,- verlangen. Denken Sie bitte daran, diesen Betrag Ihrem Briefumschlag beizulegen. Wir freuen uns schon auf Ihre Post,

# Leser-Topscores

Logischerweise liefen die Wettbewerbe für die neuen Topscore-Spiele Descent 2 und Wing Commander 4 etwas schleppend an. Das ist auch kein Wunder, denn erstens werden Sie mit einem rasch dahergespielten Savegame Ihre Chancen auf einen der Preise mindern und zweitens hatten Sie gar nicht viel Zeit, um sich auf die neuen Herausforderungen einzustellen. Dennoch erreichten uns bereits ein paar vielversprechende Einsendungen, vielleicht reicht es ja für den einen oder anderen sogar zu einem der Preise. Bisher wurden übrigens alle Savegames vom männlichen Teil der PC-Gemeinde eingesandt. Also Frauensleute, wehrt Euch, das braucht Ihr nicht auf Euch sitzen lassen. Wir warten gespannt, denn der Kampf um die Plätze hat begonnen!

# Wing Commander IV



Sie sind ein exzellenter Kampfpilot und brauchen keinen Gegner zu fürchten? Prima, dann sollten Sie uns Ihren Topscore zu Wing Commander IV zusenden. Schließlich gehört Colonel Blair noch längst nicht zum al-

ten Eisen und darf in Origins neuestem Weltraum-Epos sein fliegerisches Können vielfach beweisen. Wir bewerten bei diesem Spiel Ihre Flugkünste, indem Sie uns eine mit dem Spielnamen und der Anzahl der Abschüsse beschrifteten Diskette mit Ihrem gespeicherten Spielstand zusenden. Wir werden dann Ihre Abschüsse genauestens unter die Lupe nehmen. Für die drei Leser, die nach drei Monaten am meisten Kills vorweisen können, winken von Electronic Arts phantastische Preise. Der Gewinner des Wettbewerbs bekommt mit der ELSA Winner 1000 Trio PCI (2 MB) eine Grafikkarte, die durch Performance und Kompatibilität für Spielesoftware hervorragend geeignet ist. Für Platz zwei und drei gibt's von EA ein Überraschungs-Spielepaket mit jeweils zwei aktuellen Titeln aus der EA-Kollektion. Einsendeschuß für Wing Commander-Spielstände ist der 11.07.96. Bitte vermerken

Sie auch auf dem Datenträger Name, Anschrift und Punktestand. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

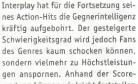


# EL CTR NIC ARTS

## Die bisherigen Topscores:

Karsten Schwinker, Koblenz
Michael Mankwitz, Hamburg 109 Abschüsse
Christian Köhler, Bad Gastein 103 Abschüsse
Sinal Binoglu, Erfurt

# Descent 2





wertung können wir leicht feststellen, wer am effektivsten die gegnerischen Roboter auseinandergeschraubt hat. Senden Sie uns Ihr Savegame mit der PLR-Datei zu, denn nur der höchste Score hat Chancen, einen der Preise zu gewinnen, die Acclaim ausgesetzt hat. Dem Sieger der Competition winkt eine nagelneue Diamond Stealth 64-Grafikkarte (2 MB), die von Descent 2 speziell unterstützt wird. Für den zweiten



und dritten Platz gibt es je einmal die Interplay-Titel Stonekeep und Frankenstein zu gewinnen. Einsendeschluß für Descent 2-Spielstände ist der 11.07.96. Bitte vermerken Sie auch auf dem Datenträger



Name, Anschrift und Punktestand. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

#### Die bisherigen Topscores:

Sascha Effling, Goslar
Rüdiger Dasselbeck, Mainz 1.089.000 Punkte
Daniel Jakob, Saarbrücken 885.000 Punkte
Florian Wabler, Ingolstadt
Hans-Georg Karöl, Rostock 641.000 Punkte
Thorsten Gwanz, Köln

Senden Sie bitte Ihre Spielstände auf einer mit dem Spielenamen versehenen Diskette an:

COMPUTEC VERLAG • Redaktion PC Action • Kennwort: Leser-Topscores • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

# 1.1 Spieledemos

Age of Rifles Assault Rigs Video BackPacker

-Bad Mojo -Bud Tucker

-Cyberia 2 - spielbar -Das Rätsel des Master Lu

Deadline

Daley Thompson World Class Decathlon

Knight Moves

-Larry Pops Up! -Magic the Gathering Theme

-Mindwarp Video

-Panzergeneral II -Planer 2: Stadtrundfahrt London

-The Rise & Rule of Ancient Empires

-Strike Base

The Incredible Machine 3

-Warrords 2 Deluxe -World Rally Fever

#### 1.2 Updates

-Aliens 1.03

-Civilization II 1.06

-CivNet 1.03 -Entomorph 1.1

-Panzer General 2 1.1

-ProPinball - The Web 1.3 -Ripper 1.02 Su-27 Flanker 1.05

Terminator Future Shock US 1.2

Terra Nova 1.09

Pole Position Bugfix

#### 1.3 Spiele Tools

3.1 Aktuelle Tools

Chewy Escape from F5 Savegames

-Civilization II Szenario Alexander der Große

Cyberia 2 Cheat

-Fantasy General Savegames -Hand of Fate Savegames -Indiana Jones 3 Savegames

-Indiana Jones Savegames -Jagged Alliance CD-ROM Update 1.11

Jagged Alliance Editor

Jagged Alliance Editor 1.5

Jagged Alliance Heal Patch -Jagged Alliance Mercenary Cheat

Jagged Alliance Money Cheat

Legend of Kyrandia Savegames

Monkey Island Savegames
 Monkey Island 2 Savegames

-Simon the Sorcerer Savegames -Simon the Sorcerer 2 Savegames

-Windows 95 Theme Lion King -Windows 95 Theme Mechwarrior 2

Windows 95 Theme Monty Python Windows 95 Theme Sonic

-Zork Nemesis Savegames

-1.3.2 Archiv

## 2.1 Leser-Spieletips

2.2 Kleinanzeigen

2.3 Kontakte

2.4 Diskussionsforen

-2.4.1 Z versus Command & Conquer

-2.4.2 Windows 95 und Spiele -2.4.3 Frauen und Computer

-2.4.4 Hardwareanforderungen neuer Spiele

-2.4.5 Pro und Contra Spiele-

Indizierungen

-2.4.6 Die "Multimedia/Online-Lüge" -2.4.7 Das Spiel des Jahres

2.5 Leserbriefe

2.6 Leser fragen

2.7 Tips und Tricks - Datenbank

3.1 Software unserer Leser

—Clonk —Savegame Editor Construction Kit.

—Memory —CheatMania

-CodeMaster 4.0

#### 3.2 Interaktives Interview

└-Chris Roberts

3.3 T-Online - I Online 1.0-11 Light

3.4 HexWorkshop

HexWorkshop 16 Bit HexWorkshop 32 Bit

# AUSSCHNEIDEN UND SAMMELM



Trotz zahlreicher Tools, Nachrichten und einem interaktiven Interview mit Chris "Wing Commander" Roberts haben wir es diesmal geschafft, 23 Demos für Sie zusammenzutragen, die meisten davon sind natürlich spielbar. Wir haben großen Wert darauf gelegt. Ihnen mit dieser CD eine bunte Mischung aus Informationen, Demospielen und Hilfsprogrammen bieten zu können, und wir meinen, dies ist uns - nicht zuletzt auch dank Ihrer Hilfe - gelungen: Zwei Spiele und vier Tools haben diesmal unseren Qualitätsansprüchen genügt und sind im Special-Bereich Lesersoftware der CD-ROM zu finden - und wieder ist eine echte Perle dabei.

"Naja, ganz nett" ist man versucht zu sagen, wenn man das Spiel "Clonk" des international noch weitgehend unbekannten Programmierers Matthes Bender zum ersten Mal betrachtet. Daß hinter der putzigen Grafik und der zweckmäßigen Bedienung ein absolut fesselndes Spielprinzip verborgen ist, erschließt sich erst nach dem Tutorial in den immer schwieriger werdenden Missionen. Clonk läßt sich keinem Genre richtig zuordnen, jedenfalls macht es eine Menge Spaß. Genau so muß ein Spiel aufgebaut sein: einfache Spielidee, gute Grafik, hervorragendes Hilfesystem und ein lehrreiches Tutorial. Da sollte sich so manches professionelles Softwarehaus eine Scheibe abschneiden.

Alexander Geltenpoth

THE PERSON

### REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wie selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß iede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Windows 95-Besitzer sollten versuchen, das jeweilige Programm sowohl im DOS-Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

> Astat Media GmbH Reklamationen PC Action Am Steinacher Kreuz 22 90427 Nürnberg

## WICHTIG!

- · ETN UMTAUSCH TST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH NICHT BENÖTIGT.

## STARTHINWEISE

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis Ihres CD-ROM-Laufwerks. Durch Eingabe von START wird das Menüprogramm geladen, die weitere Bedienung erfolgt via Tastatur oder Maus. Hinweis für Windows 95-Besitzer: Da Windows keine Batchsprache besitzt, können Windows 95-Spiele zwar aus dem Menü heraus gestartet werden, anschließend müssen Sie das Menüprogramm aber manuell wieder starten. Auf einigen Systemen gibt es darüber hinaus Schwierigkeiten bei Schreibversuchen auf schreibgeschützten Disketten - im DOS-Modus oder unter DOS 6.x treten diese Eigenarten nicht auf. Bei einigen exotischen Soundkarten kommt es zu einer fehlerhaften Erkennung. Sollte das Menüprogramm mit einer entsprechenden Fehlermeldung oder überhaupt nicht starten, geben Sie bitte START /S oder START 12 ein, dadurch umgehen Sie die Soundkartenerkennung. Um freiwillig auf die Klangausgabe zu verzichten, starten Sie das Programm ebenfalls mit dem Parameter /S.

# PC ACTION

COVER-CD-ROM 6/96

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Astat Media GmbH Reklamationen PC Action Am Steinacher Kreuz 22 90427 Nürnberg

# FILE ACTION

Im Dateibereich finden Sie jeden Monat Demoversionen aktueller Spiele. Außerdem veröffentlichen wir hier Updates, Patches und Bugfixes, mit denen die Spielehersteller nachträglich Programmfehler beheben oder neue Funktionen einbauen. Zusätzlich finden Sie im Toolbereich Spielstände, Cheatprogramme oder Szenarien, die meist von findigen Spielern und Programmieren erstellt wurden.

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Demoprogramm aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts. Findet Programme nach Stichworten



Hier können Siel Startet/ Slide-Zurück in Installiert auf Demos in das FILE show/ älteren PC das aktu-ACTION-Infotext Action-Ausgaelle Pro-Menü anzeigen oramm ben zugreifen.

#### Spieledemos

#### Age of Rifles



Sierras neues Strategiespiel ähnelt grafisch und spielerisch etwas den Spielen von SSI. Man bewegt seine Einheiten also rundenweise auf Hexagonen. Zu der jeweils aktiven Einheit finden sich am rechten Bildschirmrand detaillierte Informationen, hier lassen sich auch Formation und Ausrichtung festlegen. Um die Einheit zu bewegen, klickt man einfach auf das gewunschte Ziel, ein Mausklick genügt auch, um weitere Einheiten zu aktivieren. In der Statusleiste erscheint (abhängig von der Position der Maus) stets ein kurzer Hilfetext. Die Demoversion von Age of Rifles gestattet es, die historischen Szenarien Bull Run, Antietam, Spicheren und Omdurman zu spielen.

Hardware-Voraussetzung: 486DX-33, 8 MByte RAM, SVGA, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

## **Assault Rigs Video**



Einen ersten Eindruck von Psygnosis 'neuem Actionspiel Assault Rigs können Sie mit diesen Windows-AUT-wideos erlangen. Je nach Rechnerausstattung eignet sich eines von diesen zwei Videos besser. Probieren Sie es einfach aus. Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-666\_4 MByte RAM, Windows, DoubleSpeed-CD-ROM

#### BackPacker



Ein Spiel rund um das geographische Allgemeinwissen ist BackPacker. Das Windows-Spiel stellt Ihnen zu den Städten, die Sie bereisen, diverse Fragen. Die Bedienung des Spiels erfolgt weitgehend mit der Maus.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, Windows, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

# Bad Mojo Demo



Wenn man herausfinden möchte, wie das Leben einer Kakerlake ist, sollte man sich die Demoversion von Bad Mojo zu Gemüte führen. Die Kakerlake wird mit den Cursortasten gesteuert, vor den Gifttöpfen sollte man sich in acht nehmen. Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte

#### **Bud Tucker**

Bud Tucker ist ein klassisches Adventure im Stil der Programme von LucasArts. Wie üblich erfolgt

RAM, Windows, DoubleSpeed-CD-ROM

die Bedienung ausschließlich mit der Maus, mit der Sie die Verben im unteren Bildschirmbereich aktivieren und daraufhin das zu manipulierende Objekt anklicken. Unterhaltungen werden ebenfalls durch Anklicken von Antwortalternativen geführt.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus



#### Cyberia 2



Das erfolgreiche Actionspiel Cyberia von Xatrix geht in die zweite Runde. Das seit kurzem in deutscher Sprache erhältliche Spiel stellt keine hohen Anforderungen an den Intellekt: Schießen Sie einfach alles ab, was Ihnen in den Weg kommt. Die Bewegungsbahn Ihres Schiffes ist dabei vorgegeben, Sie sind nur aufgefordert, mit Maus oder Joystick zu zielen und zu schießen. Zum Optionen-Menü kommen Sie später durch den Druck auf die Escape-Taste.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

#### Das Rätsel des Master Lu



Das Adventure von Sanctuary Woods, das in allen Belangen Bestnoten erlangen konnte, ist nun in einer komplett deutschen Version erhältlich. Wegen der umfangreichen Sprachausgabe profitiert das Spiel sehr stark von der Übersetzung, aber auch im Original hat das Adventure dem Rätselfreund viel zu bieten. Die intuitive Mausbedienung und die hervorragende Grafik machen Das Rätsel des Master Lu zu einem der besten momentan erhältlichen Adventures. Kein Wunder, bei einer PC Action-Wertung von 90%.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus



#### Deadline



Dieser Trailer von Sony Interactives Deadline versetzt Sie in die Rolle eines amerikanischen Polizisten. Die Mischung aus Strategiespiel und Simulation ähnelt Police Quest SWAT, ist aber weitaus schwieriger zu meistern. Überzeugen Sie sich selbst!

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

#### Daley Thompson's World Class Decathlon



Das Zehnkampfspiel von Interactive Magic kommt passend zur Sommerolympiade in Atlanta. Die Demoversion des in den USA Bruce Jenners' World Class Decathlon genannten Spiels besteht aus den Disziplinen Weitsprung und Kugelstoßen. Nach dem Ende des Setup-Programms klicken Sie bitte auf das "Installation"-Icon, danach beenden Sie bitte das DirectX-Setup. Mit einem Doppelklick auf "Practice Events" gelangen Sie schließlich in das Demo. Im am weitesten links gelegenen Spind müssen Sie einen Athleten anlegen, um mit einem Klick auf Field und Practice starten zu können.

#### Weitsprung:

Absprungmarke und Startpunkt des Anlaufs lassen sich durch Ziehen mit der Maus festlegen, anschließend auf Start klicken. Zum Abspringen mit der Maus klicken, zum Anziehen der Beine ebenfalls.

#### Kugelstoß:

Der Startpunkt läßt sich durch Ziehen mit der Maus festlegen, anschließend auf Start klicken. Zum Loslassen der Kugel ebenfalls mit der Maus klicken. Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, Windows 95

#### **Knight Moves**



Ein interessantes Denkspiel hat Spectrum Holobyte mit Knight Moves erstellt. Ein Ritter springt auf einem Schachbrett umher und muß dort in möglichst kurzer Zeit vorgegebene Felder aufsuchen. Der Ritter bewegt sich dabei wie das Rössel beim Schachspiel, d. h. immer zwei Felder in eine Richtung und ein Feld senkrecht dazu. Die Richtung, in die der Ritter springt, wird mit dem Mauszeiger hestimmt

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, Windows

#### Larry Pops Up!



In der Reihe "Windows-Software, die keiner braucht" hat nun auch Sierra ein heißes Eisen im Feuer: Larry Pops Up! ist ein schlichtes Windowsprogramm, das ähnlich einem Bildschirmschoner Leisure Suit Larry auf den Desktop bringt und ihn dort einige Sprüche zum Besten geben läßt.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 4 MByte RAM, Windows, DoubleSpeed-CD-ROM

#### **Magic The Gathering Theme**



Dieses Windows 95 Plus!-Desktop-Theme gestaltet Ihren Bildschirm passend zu dem neuen Spiel von MicroProse/Spectrum Holobyte.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 4 MByte RAM, Windows 95

#### Mindwarp Video



Einen ersten Eindruck von Maxis´ neuem Actionspiel Mindwarp können Sie mit diesen Windows-AVI-Videos gewinnen. Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 4 MByte RAM, Windows, DoubleSpeed-CD-ROM

#### Panzergeneral II



In der Demoversion von Panzergeneral II können Sie die Nordafrika-Missionen Sidi Barrani und El Agheila spielen, die anderen Missionen sind deaktiviert. Das Spiel wird komplett mit der Maus gespielt: um Einheiten zu bewegen, klickt man zuerst diese und dann das Ziel an, für Angriffe zuerst den Angreifer und dann das Opfer. Die Zahl unter den Einheiten gibt logischerweise deren Stärke an. Die Spielsteuerung geschieht über die Buttons, die sich am linken und rechten Bildschirmrand befinden, eine Erklärung zu dem jeweils unter dem Mauscursor befindlichen Button finden Sie in der Statusleiste oben. Die wichtigsten Buttons sind links unten der "Next Unit"-Button, mit dem man von Einheit zu Einheit wechseln kann, sowie rechts unten der "End Turn"-Button, der eine Runde beendet. Ziel des Spiels ist es, wie kann es anders sein, sämtliche Gegner von der Landkarte verschwinden zu lassen. Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte

### RAM, Windows 95, DoubleSpeed\_CD-ROM Planer 2: Stadtrundfahrt London



Nach der Schnitzeljagd eine weitere Demo-Auskopplung von Greenwoods Planer 2. In der Stadtrundfahrt werden dem Spieler diverse Sehenswürdigkeiten gezeigt, außerdem muß er einige Fragen zu der Stadt beantworten. Diese Demoversion hat natürlich noch kein eigentliches Spielziel, also auf der Suche danach nicht verzweifeln.

Hardware-Voraussetzung: 486DX-33, 4 MByte RAM, Maus

#### The Real Deal



Von Mindscape stammt diese hervorragende Sammlung zehn populärer Kartenspiele, von denen in der Demoversion Hearts, Whist und Thirty-One spielbar sind.

#### Hearts

Ziel ist es, das Gewinnen von Herzen und der Pik Königin zu vermeiden oder alle Herzen und die Pik Königin zu gewinnen. Anfangs kann man drei Karten an seinen Nachbarn weitergeben. Der Besitzer der Kreuzdame spielt auf, die Farbe muß natürlich bedient werden, die höchste Karte der Farbe sticht. Danach spielt der Gewinner des letzten Stichs. Ein Herz zählt einen, die Pik Königin 13 Minuspunkte. Hat man alle Herzen und die Pik Königin gewonnen, werden 26 Punkte gutgeschriehen.

#### Whist

Ziel ist es, als Team möglichst viele Stiche zu machen. Die gespielte Farbe muß bedient werden, der anfangs bekanntgegebene Trumpf sticht jede andere Farbe.

#### Thirty-One

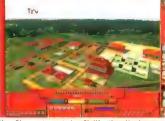
Ziel ist es, 31 Punkte einer Farbe in der Hand zu halten. Asse zählen elf, Bilder zählen zehn Punkte. Es läßt sich offen oder verdeckt ziehen, mit "Knock" setzt man eine Runde aus.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, Windows, Maus

#### Rise & Rule of Ancient Empires

Rise & Rule of Ancient Empires 95 Rise&Rule DirectX

Rise&Rule OLE32S13 Rise&Rule WinG



Von Sierra stammt der Civilization-Konkurrent Rise & Rule of Ancient Empires. Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert. Ziel ist es, die gesamte Karte zu beherrschen. Dazu müssen die Städte ausgebaut, die Gegend erkundet und ein Handel etabliert werden, wobei besonderer Wert auf die Einteilung der zur Verfügung stehenden Arbeitsplätze gelegt werden sollte. Mit Siedlern lassen sich neue Städte gründen, Händler sorgen für den Austausch von Rohstoffen. Die Demoversion ist auf 100 Runden je Spieler limitiert, außerdem ist nur die ägyptische und die griechische Kultur vorhanden. Ein Zwei-Spieler-Game ist nur unter Windows 95 möglich.

Es wird automatisch die richtige Version gestartet, abhängig von der verwendeten Windows-Version. Für die Windows 3.1-Version muß WinG und OLE32S installiert sein, für die Windows 95-Version WinG und DirectX.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, Windows 3.1/95, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus, SVGA-Grafikkarte

#### StarBall

StarBall ist das neue Flipperspiel von GameTek. Es wurde weniger Wert auf eine perfekte Abbildung eines realen Flippers gelegt als auf ein möglichst kurzweiliges Spiel. Leider ist auch die Demo nur kurz spielbar, nach einigen Sekunden bereits beendet sich das Spiel. Aufgezogen wird der Flipper mit der rechten Shift-Taste, die Flipper werden mit den Shift-Tasten aktiviert.

📑 Hardware-Voraussetzung: 486DX-40, 4 MByte RAM



Strike Base

F1 bis F4



Das österreichische Softwarehaus MAX Design wagt sich mit Strike Base in das Genre der 3D-Actionspiele. Die überraschende Spieltiefe ist der Grund für die lange Tastaturliste, dennoch ist das Spiel leicht erlernbar und äußerst kurzweilig. Die Demoversion besteht aus einem kompletten Level des Spiels.

Fahrzeug wechseln Hauptguartier

Logbuch
Taktische Karte
Pause
Zurück zu DOS
Level neu starten
Zurück
Geschwindigkeitseinstellung
Voller Schub
Beschleunigen
Bremsen
Sicht wechseln
Teleporter aktivieren
Dockingmode aktivieren
Karte vergrößern
Karte verkleinern
Zeit beschleunigen
Zeit verzögern
Deaktivieren des Autopiloten
Ladebuchten umschalten
Spiegelt die Maussteuerung
Selbstzerstörung

### Shift+C Zehnerblock

- Soundeffekte leiser
- Soundeffekte lauter
- 3 Soundeffekte ein- / ausschalten
- 4 Musik leiser
- Musik lauter
- 6 Musik ein- / ausschalten
- Wechseln der horizontalen Auflösung
- 8 Wechseln der vertikalen Auflösung
- 9 Farbverlauf ein- und ausschalten.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM

Aktuelle Ladebucht entleeren

#### The Incredible Machine 3

Von Sierras kniffligem Denkspiel gibt es nun doch einen dritten Teil. Nachdem der zweite Teil in Deutschland unter dem Namen Professor TIMs verrückte Werkstatt erschien, stehen die Chancen für einen vollwertigen und kniffligen dritten Teil nicht schlecht. Wie stets muß mit abenteuerlichen Maschinen eine Kettenreaktion in Gang gebracht werden, die die anfangs angegebene Aufgabe erfüllt. Die Einzelteile werden mit der Maus vom rechten Bildschirmteil in das Montagefenster gezogen, dort können sie beliebig gedreht, verschoben und kombiniert werden. Die Kreationen lassen sich beliebig oft auf ihre Funktion testen. Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, Windows



#### Thexder

Ноте

PqUp

Q

Cursor oben



Der Uraltklassiker Thexder wurde von Sierra ordentlich renoviert und erstrahlt nun in völlig neuem Glanz. Das Multi-Window-Programm hat fünf voll spielbare Levels und ausgesprochen witzige Grafiken zu bieten.

Links springen

Rechts springen

Springen

Cursor links	Nach links bewegen
Cursor rechts	Nach rechts bewegen
End	Nach unten links
Cursor unten	Nach unten bewegen
PgDn	Nach unten rechts
Space	Schießen
Enter	Zuletzt abgelegte Bombe explo- dieren lassen
Zehnerblock +	Primäre und sekundäre Waffe austauschen
S	Nächste Waffe wählen
A	Vorherige Waffe wählen
W	Nächsten Gegenstand wählen

E Gegenstand aktivieren Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, Windows 95

Vorherigen Gegenstand wählen

#### Warlords 2 Deluxe

Diese Demoversion des erfolgreichen (und in Europa kaum zu findenden) Strategiespiels Warlords 2 Deluxe beinhaltet zwei Szenarien und ein Tutorial, ist aber leider auf 40 Runden beschränkt. Da das Spiel äußerst komplex ist, läßt es sich an dieser Stelle unmöglich erklären. Bitte bemühen Sie hierzu die Datei README.TXT und das sehr gut gemachte Tutorial.

Hardware-Voraussetzung: 486DX-40, 4 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus



#### World Rally Fever



Dieses kurzweitige Rally-Rennspiel von Team 17 gehört nicht eben zu den friedlichen Vertretern des Genres. Mißliebige Gegner werden einfach von der Piste geschoben, wenn das nicht hilft, wird mit Waffengewalt nachgeholfen. Das Spiel benötigt mindestens 612 Kbyte (627.000 Bytes) DOS-Speicher, sonst bleibt der Bildschirm schwarz!

Cursor oben

Cursor unten Cursor links Cursor rechts

Bremsen Links rechts Springen Schießen

Beschleunigen

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte

#### UPDATES

Shift rechts

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Update oder Patch aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts. Findet
Updates/
Patches
nach Stich-



Hier können Sie auf Updates in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen. Zurück in das FILE ACTION-Menü

Kopiert/ Installiert das aktuelle Update

#### Aliens 1.03

Diese Software updatet das Spiel Aliens auf Version 1.03.

#### Civilization II 1.06

Diese Software updatet das Spiel Civilization II auf Version 1.06.

#### CivNet 1.03

Diese Software updatet das Spiel CivNet auf Version 1.03.

#### Entomorph 1.1

Diese Software updatet das Spiel Entomorph auf Version 1.1.

#### Panzer General 2 1.1

Diese Software updatet das Spiel Panzer General 2 auf Version 1.1.

#### ProPinball - The Web 1.3

Diese Software updatet das Spiel ProPinball - The Web auf Version 1.3.

#### Ripper 1.02

Diese Software updatet das Spiel Ripper auf Version 1.02.

#### Su-27 Flanker 1.05

Diese Software updatet das Spiel Su-27 Flanker auf Version 1.05.

#### Terminator Future Shock US 1.2

Diese Software updatet die US-Version des Spieles Terminator Future Shock auf Version 1.2.

#### Terra Nova 1.09

Diese Software updatet das Spiel Terra Nova auf Version 1.09.

#### Pole Position Bugfix

Diese Software updatet das Spiel Pole Position.

#### TOOLS

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.



Hiermit gelangen Sie in das umfangreiche Toolarchiv. Zurück in das FILE ACTION-Menü Kopiert/ Installiert das aktuelle Tool

Im aktuellen Toolbereich finden Sie Editoren, Cheatprogramme oder Savegames zu denjenigen Spielen, die auch den Heftschwerpunkt bilden. Aufgrund der Aktualität einiger dieser Spiele ist nicht immer viel vorhanden, deshalb werden auch in den folgenden Ausgaben Hilfsprogramme zu diesen Spielen vorgestellt werden. Im Toolbereich befinden sich diesmal folgende Tools und Savegames:

#### Chewy - Esacape from F5 Savegames

Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

#### Civilization 2 Szenario Alexander der Große

Diese Zusatzszenario für Sid Meyers Colonization 2 stammt direkt vom Hersteller MicroProse und macht den Anfang einer ganzen Reihe von Zusatzszenarien.

#### Cyberia 2 Cheat

Mit diesem Cheatprogramm lassen sich Savegames so patchen, daß sämtliche Sequenzen zur Verfügung stehen. Verwendung: CY2CHEAT Name.LOG.

#### Fantasy General Savegames

Mit diesen Savegames sollten Sie dem Ende des Strategiespieles näher kommen.

#### Hand of Fate Savegames

Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

#### Indiana Jones 3 Savegames

Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

#### Indiana Jones 4 Savegames

Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

#### Jagged Alliance CD-ROM Update 1.11

Dieses Update behebt die ärgsten Fehler der CD-ROM-Version von Jagged Alliance.

#### Jagged Alliance Editor

Mit diesem Editor können Sie die Fähigkeiten Ihrer Soldaten verstärken und ihnen Waffen geben. Auch die Namen können verändert werden.

#### Jagged Alliance Editor 1.5

Eine etwas aktuellere Version des Jagged Alliance Editors, der zwar etwas mehr kann, dafür aber manchmal Abstürze verursacht.

#### Jagged Alliance Heal Patch

Dieses Programm heilt alle Charaktere, die es in der Datei QUICK.SAV findet.

#### Jagged Alliance Mercenary Cheat

Mit diesem Editor lassen sich die Eigenschaften der Mercenaries nach Wunsch verändern.

#### Jagged Alliance Money Cheat

Mit diesem Editor läßt sich das Guthaben nach Wunsch verändern.

#### Legend of Kyrandia Savegames

Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

#### Monkey Island Savegames

Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen,

#### Monkey Island 2 Savegames

Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

#### Simon the Sorcerer Savegames

Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

#### Simon the Sorcerer 2 Savegames

Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

#### Windows 95 Theme Lion King

Ihren Bildschirm passend zu Lionking.

#### Windows 95 Theme Mechwarrior 2

Dieses Windows 95 Plus!-Desktop-Theme gestaltet Ihren Bildschirm passend zu Mechwarrior 2.

#### Windows 95 Theme Monty Python

Dieses Windows 95 Plus!-Desktop-Theme gestaltet Ihren Bildschirm passend zur Komikertruppe Monty Python.

#### Windows 95 Theme Sonic

Dieses Windows 95 Plus!-Desktop-Theme gestaltet Ihren Bildschirm passend zu Sonic.

#### Zork Nemesis Savegames

Mit diesen Savegames sollten Sie der Lösung des Adventures näher kommen.

#### ARCHIV

Ein Untermenü des Toolbereichs ist das Archiv. Dies ist eine Sammlung von Editoren, Cheatprogrammen, Szenarien, Savegames, Zusatzfahrzeugen und vielem mehr

Dieses Windows 95 Plus!-Desktop-Theme gestaltet Interessante Zusatzprogramme zu Spielen, die nicht speziell im Heft erwähnt werden, aufgrund ihrer Verbreitung aber dennoch für viele Spieler interessant sein dürften, finden Sie hier. Seien es zusätzliche Fahrzeuge zu Simulationen, Landschaftseditoren oder Szenarien für Strategiespiele, Cheatprogramme, Add-Ons oder Mannschaften für Sportspiele - was auch immer Sie suchen, hier finden Sie es. Auch die Dateien aus den Toolbereichen vorangegangener Ausgaben finden hier ihren

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ah- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stochworten



Zurück in das TOOLS-Menü

Kopiert/Installiert das aktuelle Topl

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie eine Nachricht aus.

Findet Nachrichten nach Stichwörtern



Hiermit ant-Ausdrucken der aktuelauf die aktuen Nachelle Nachricht

worten Sie richt

Hiermit erstellen Sie ern nettes Thema im Forum

Zurück in das Hauptmenii

Die Nachrichtenforen sind eine Plattform für die Leser, Anders als in Leserbriefseiten können hier Meinungen, Hilfegesuche und -angebote ohne aufwendiges Layout oder Streichungen aus Platznot plaziert werden. Solange ein Beitrag thematisch in das jeweilige Forum paßt und keinerlei rechtliche oder moralische Grundsätze verletzt werden, gelangen die Beiträge schnellstmöglich auf die nächste PC-ACTION-CD-ROM.

Die Teilnahme ist ganz einfach: Wenn Sie zu einem Forum etwas beizutragen haben, wählen Sie den Menüpunkt Neue Nachricht an, geben der Nachricht einen Titel, wählen den Adressaten (ALLE oder ein bestimmter Forumteilnehmer) und schreiben den Text. Anschließend wird die fertige Nachricht auf Laufwerk A gesichert. "Attachments", also an Nachrichten angehängte Dateien,

sind zur Zeit leider noch nicht möglich. Schicken Sie die Diskette an:

> Computec Verlag GmbH Redaktion Message Action Isarstr. 32-34 90451 Nürnberg

Die Message Action besteht aus folgenden Foren:

#### Leser-Spieletips

Haben Sie einen nützlichen Cheat gefunden? Sind Sie einer ganz neuen PacMan-Strategie auf der Spur und benötigen Beistand? Für Spieletips und alles, was dazugehört, ist das Leser-Spieletip-Forum gedacht.

#### Kleinanzeigen

Wenn Sie Ihren Computer verkaufen wollen oder eine neue Stehlampe suchen, sind Sie hier richtig. Leider sind die Kleinanzeigen nicht kostenlos: einen Unkostenbeitrag von jeweils 5,00 DM müssen wir erheben. Legen Sie den Betrag bitte in bar oder per Scheck bei.

#### Kontakte

Hier können Sie auf Partnersuche gehen - ernsthaft versteht sich. Obwohl viele Spiele mittlerweile über einen Mehrspielermodus verfügen, liegt der Packung immer noch kein Mitspieler bei hier finden Sie einen.

#### Diskussionsforen

Die Diskussionsforen sind eine Gruppe von Foren mit sich, je nach bei Bedarf, ändernden Themen. Im Augenblick gibt es folgende Foren: Z versus Command & Conquer Windows 95 und Spiele Frauen und Computer

Übertriebene Hardwareanforderungen neuer Sniele

Pro und contra Spiele-Indizierungen Die Multimedia- und Online-Lüge

Das Spiel des Jahres

Auch hier hat man die Möglichkeit, auf bestehende Nachrichten zu antworten oder eine neue Nachricht zu initiieren.

#### Leser fragen

Wenn Sie Rat bei Hard- oder Softwareproblemen benötigen, Fragen an andere Leser oder die PC Action-Redaktion oder irgendetwas anderes auf dem Herzen haben, so ist dieses das geeignete Forum für Sie.

#### Leserbriefe

Sollten Sie für Ihre Nachricht kein geeignetes Forum finden (und bitte nur dann), gibt Ihnen der Leserbrief-Bereich die Möglichkeit, sich zu äußern. Natürlich können Sie hier auch auf die Nachrichten anderer Leser antworten. Bitte beachten Sie, daß es der Redaktion im Augenblick nur in Ausnahmefällen möglich ist, Leserbriefe zu beantworten.

#### Tips und Tricks-Datenbank

Das einzige Forum, das Ihnen nicht die Möglichkeit gibt, sich selbst zu äußern, ist die Tips&Tricks-Datenbank. Hier finden Sie Komplettlösungen, Cheats und vieles mehr, was sich an Wissen rund um Spiele angesammelt hat. Die ständig aktualisierten Texte lassen sich natürlich auch ausdrucken.

#### **Privates Postfach**

Sollte Ihnen jemand durch Angabe Ihres Login-Namens als Adressat eine private Post geschrieben haben, erhalten Sie sie hier. VORSICHT: Wer sich unter Ihrem Namen einloggt, kann auch Ihre private Post lesen!

#### ECIAL ACTION

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.



Koniert/installiert das aktuelle Tool

Zuruck in das Hauptmenü

#### SOFTWARE UNSERER LESER

Zahlreiche PC-Besitzer programmieren hin und wieder mit der mitgelieferten Programmiersprache Basic oder mit professionelleren Produkten. Daß für eine gute Software nicht unbedingt ein großes Softwarehaus Pate stehen muß, beweisen diesen Monat Memory und vor allem Clonk, die uns von unseren Lesern zugeschickt wurden. Wenn auch Sie der Meinung sind, daß die Idee und/oder die Aufmachung Ihrer selbstgeschriebenen Software es wert ist, auf der PC Action-CD-ROM veröffentlicht zu werden, schicken Sie die Diskette/DAT/QIC/CD an:

> Computer Verlag GmbH Redaktion PC Action Software Isarstr. 32-34 90451 Nürnberg

Bitte beachten Sie, daß es der Shareware-Idee absolut nicht entspricht, wenn dem potentiellen Kunden ein fast funktionsuntaugliches Produkt gegeben wird, das er erst durch Zahlung eines Geldbetrages upgraden und auf seine Tauglichkeit prüfen kann. Solche Crippleware wird nicht veröffentlicht!

#### Clonk Advanced Players Edition



CLONK von Matthes Bender ist ein Taktik- und Geschicklichkeitsspiel. Die Advanced Players

Edition kann auch alleine gespielt werden, iedoch erreicht der Spielspaß in keinem Fall den eines Zwei-Spieler-Spiels. Jeder Spieler steuert getrennt seinen Clonk-Captain und den Rest seiner Clonk-Mannschaft. Ziel des Spiels ist es, als erster den Captain des Gegners unschädlich zu machen, Tips zum Spiel finden Sie in der Datei CLONK.DOC.

Captain marschiert nach links Y.1

X.2 Captain bleibt stehen

Captain marschiert nach rechts C.3

Mannschaft marschiert nach links A.4 5,5 Mannschaft versammelt sich und

bleiht stehen

Mannschaft marschiert nach rechts D.6

Alle Clonks springen (in Runden, in denen gegraben werden kann)

W.8 Alle Clonks werfen einen Stein (wenn sie einen haben)

E.9 Captain beginnt zu graben (um nach oben zu graben, die Richtungstasten mehrmals drücken)

Hardware-Voraussetzung: 486DX-40, 1 MByte

#### Savegame Editor Construction Kit



Ein Programm zum Analysieren und Editieren von Savegames sowie dem Erstellen eigener Savegame-Editoren ist das Savegame Editor Construction Kit von Frank Necas-Nießner und Michael Schwarz. Das überaus mächtige Programm verfügt über mehr Features als sich an dieser Stelle aufzählen lassen. Für die nicht ganz triviale Bedienung finden Sie in dem Programm ANLEITNG.EXE eine gute Anleitung.

Hardware-Voraussetzung: 386DX, 1 MByte RAM

#### Memory



Von Daniel Jelkmann stammt diese Umsetzung des bekannten Spiels Memory. Die Bedienung ist denkbar einfach: Mit der Maus werden jeweils zwei Karten aufgedeckt, die dann für 15 Sekunden sichtbar bleiben. Sollten zwei identische Karten gefunden worden sein, so bleibt dieses Paar aufgedeckt. Das Spiel ist beendet, wenn alle Karten aufgedeckt sind.

Hardware-Voraussetzung: 386DX, 1 MByte RAM, Maus

#### CheatMania

T	ips Allgemei	n
Amburman	Elite 3	Finbull Browns
Artenald 3	Bills Plus	Prince 2
Burburian	Energie Hannger	Privateer
Burntimo	Hellowen Harry	Billroad Tyssen
Cyberneld 2	lines	Robot Assess?
Dags of Wor	Incredible Tools	Shadowcaster
Brom	John Jocke	Syndicate
Boom Cont.	Keen 6	TJX
Doom 2	Had Nous	
Dungeon Heak	Terminal Valacity	
Bundezi	iga Managay Professio	vel 2.0
Wi	ng Communder Academ	y
Zurueck sum Ini	helf	ell-Auswahl

Wer nach Freezeradressen, Hex-Codes oder Komplettlösungen sucht, ist mit Cheatmania von Wolfgang Barthel gut bedient.

Hardware-Voraussetzung: 486DX, 2 MByte RAM

#### CodeMaster 4.0



Wertvolle Hexcodes, Cheats und Komplettlösungen lassen sich in CodeMaster 4.0 von Frazzetta Marco finden - vorausgesetzt, man kommt mit der etwas ungewöhnlichen Menüführung zurecht. Um das Programm zu verlassen, drücken Sie im Hauptmenü bitte Strg+Untbr

Hardware-Voraussetzung: 386DX, 1 MByte RAM

#### Tricks



Diese Sammlung von ausschließlich "unfairen" Arten, Spiele zu gewinnen, kommt von Stephan Windmüller. Unter der übersichtlichen SAA-Oberfläche finden sich zahlreiche Cheats, Paßwörter etc. zu zahlreichen Spielprogrammen.

Hardware-Voraussetzung: 386DX, 1 MByte RAM

#### INTERAKTIVES INTERVIEW



Chris Roberts, der Erfinder und Designer der erfolgreichen Weltraum-Action-Serie Wing Commander, spricht über die Vergangenheit und seine Zukunftsvisionen. Den Ton haben wir original belassen, die Übersetzung läuft als Text auf dem Bildschirm mit.

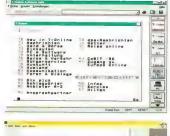
Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 4 MByte RAM, Windows, DoubleSpeed-CD-ROM

#### T-Online

#### T-Online 1.0-11 Light

Mit diesem T-Online- (ehemals Datex-J, ehemals BTX) Dekoder läßt sich die atemberaubende Welt des Homebankings, des Onlineshoppings und fast aller anderen Dienste von T-Online bewundern. Der KIT-Standard wird selbstverständlich unterstützt, jedoch fehlen die für den Internetzugang notwendigen Dateien.

Hardware-Vorraussetzungen: 486DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1, Maus





#### **HEX-EDITOR WORKSHOP**

Der HexWorkshop ermöglicht einfaches Editieren, Einsetzen, Löschen, Ausschneiden und Kopieren von Hexadezimal-Codes. Damit können Sie sich durch kleine Veränderungen in Programmdateien und Savegames durch jedes beliebige Spiel schummeln. Folgende zusätzliche Bearbeitungs-Möglichkeiten sind beinhaltet: Gehe zu (goto), Finde (find), Ersetze (replace), Dateivergleich (file compare) und Prüfsummenberechnung (checksum calculation). Neu in der Version 2.0 ist die "disk editing" Möglichkeit, die es erlaubt, auf ein beliebiges Laufwerk zuzugreifen. Mit Hexworkshop erhalten Sie zudem einen "Base Converter", für Umrechnungen zwischen Hex, Dezimal und Binär, einen "Hex Calculator" (unterstützt +,-,\*,/) und einen "Bit Manipulator" (unterstützt &, |, <<,>>,^).

Den Hersteller Breakpoint Software erreichen Sie unter

CompuServe: 75554,377 America Online: BreakPoint

Microsoft Network: BreakPoint\_Software



Die Möglichkeiten von HexWorkshop sind vielfältig, die Anwendung jedoch ganz einfach. Ein praktisches Beispiel: Angenommen, Sie wollen in einer Command & Conquer-Mission Ihr Anfangsguthaben verändern, so gehen Sie wie folgt vor:

 Speichern Sie den Spielstand am Anfang der jeweiligen Mission sofort ab.

- 2. Verlassen Sie Command & Conquer.
- 3. Starten Sie den HexWorkshop und öffnen Sie die neueste Datei mit dem Namen Savegame.???
- 4. Angenommen, Sie hatten am Anfang der Mission ein Guthaben von 4.000 Einheiten, so ersetzen Sie einfach jedes Vorkommen dieser Zahl durch eine Zahl Ihres Beliebens. Da es sich aber nicht um eine Textdatei handelt, ist dies etwas schwieriger als mit einem Texteditor:

zuerst wandeln Sie die Zahl 4.000 mit dem Base-Converter (Toots-BaseConverter) in eine hexadezimale Zahl um – sie erhalten das Ergebnis OFAD, da die meisten PC-Programme die sogenannte Intel-Notation verwenden, stellen Sie die Byte Order auf "Intel". Nun lautet das Ergebnis AODF.



 Anschließend wandeln Sie Ihr gewünschtes Guthaben, in diesem Beispiel 8.000 Einheiten, ebenfalls in eine Hexadezimale Zahl um. Das Ergebnis lautet 401F.

 Wieder im HexWorkshop, ersetzen Sie mit Edit->Replace jedes Vorkommen von A00F durch 401F, und schon ist die Arbeit getan.

7. Mit File-Save speichern Sie die Datei nun ab, auf die Frage, ob Sie eine Sicherungskopie erstellen wollen, sollten Sie in jedem Fall mit Ja antworten.
8. Wieder in Command & Conquer, können Sie nun den gepatchten Spielstand laden - und siehe da: Ihr Anfanosauthaben hat sich verdoopett.

Da die Spielstände von Command & Conquer stets unterschiedlich lang sind, ist es hier unumgänglich, etwas im Nebel zu stochern. Sind die Dateilängen der Savegames hingegen identisch, bietet sich eine andere Vorgehensweise an:



- Speichern Sie zwei zeitlich nahe aufeinanderfolgende Spielstände ab, die sich durch den Inhalt des zu verändernden Wertes unterscheiden.
- 2. öffnen Sie beide Dateien im HexWorkshop.
- 3. Mit Tools-Compare werden Ihnen nun alle Stellen angezeigt, an denen sich die zwei Spielstände unterscheiden. Befindet sich an einer angezeigten Stelle eine Zahl, die dem Inhalt des zu verändernden Wertes entspricht, sollten Sie diese Stelle einfach mit einem Wert Ihrer Wahl überschreiben. Da am Spiel selbst nichts verändert wird, ist das Patchen von Spielständen ein harmloses Unterfangen.

Dieses Vorgehen eignet sich prinzipiell auch bei Savegames unterschiedlicher Länge, hier muß man aber zuerst herausfinden (einfach anschauen), ab welchen Stellen die zwei Dateien miteinander verglichen werden sollen.

4. Nun abspeichern und den Spielstand vom Spiel aus laden – hat sich nicht der gewünschte Erfolg eingestellt, versuchen Sie Ihr Glück einfach an einer anderen Stelle der Spielstanddatei.



# WER LIEST PCACTION

🖚 ie können uns helfen, diese Frage zu beantworten. Nachfolgend findet sich ein kleiner Fragenkatalog, der uns Aufschluß über die Zusammensetzung, Meinungen und Bedürfnisse der PC Action-Leser geben kann. Als Folge einer entsprechenden Auswertung können wir Ihnen PC Action kompakter, leserorientierter und damit attraktiver präsentieren.

Damit sich die kleine Mühe für Sie aber auch lohnt, verlosen wir unter allen Einsendern 25 brandaktuelle Spielehits von Advanced Tactical Fighter bis Zork: Nemesis. Um die Gunst unserer Glücksfee zu finden, trennen Sie diese Seite bitte aus dem Heft (oder kopieren sie). Die ausgefüllte Leserumfrage schicken Sie bitte an:

> Computer Verlag • PCA Leserumfrage • Isarstraße 32-34 · 90451 Nürnberg

Bitte	nicht	vergessen:
-------	-------	------------

Absender deutlich auf dem Briefumschlag vermerken.

	1. Ihr Alter?
_	< 16 Jahra

0	17-18	Jahre

O 19-25 Jahre

-	20 001110	-		20 001110	
)	26-39 Jahre	0	40	Jahre und a	ilte

<b>2</b> .	Ihr	Gesch	lecht?
------------	-----	-------	--------

mä		

O weiblich

#### 3. Ihre Tätigkeit?

)	Berufstätig	

Cto	 -	nt	

0

#### TON? 4. Seit wann lesen S

0	zum	ersten	Mal

	0	Sch	üler	
1	Sie	PC	ACT!	

0	sei	t 2	Auso	aben

O gar nicht O gar nicht

O gar nicht

O gar nicht

O gar nicht

)	zum	ersten Mal	
`	coit	2 Aucashan	

al	0	seit	1	Ausga.	be
			,		١.

						Ī
5.	Wie	beurteilen	Sie	PC	ACTION?	

kompetent:	
kritisch:	

qünstiq:

$\overline{}$	30111
0	sehr
0	sehr

	weiligei
0	weniger
0	weniger

r	0	weni
r	0	wenig
	_	

#### ühersichtlich: O seh nützlich: O sehr

)	weniger
)	weniger

#### 6. Wie beurteilen Sie die einzelnen Rubriken? Vergeben Sie Noten von 1-6

(1=gefällt mir sehr gut, 6 = gefällt mir überhaupt nicht):

#### Aktuelle Spieletips, Note: ......

- O Umfang zu gering O Umfang genau richtig O Umfang zu groß Klassiker Spieletips, Note: .......
- O Umfang zu gering O Umfang genau richtig O Umfang zu groß Tests, Note: .....
- O Umfang zu gering O Umfang genau richtig O Umfang zu groß News, Note: .....
- O Umfang zu gering O Umfang genau richtig O Umfang zu groß CD-ROM-Teil, Note: .....
- O Umfang zu gering O Umfang genau richtig O Umfang zu groß Netzwelt-Teil, Note: .....
- O Umfang zu gering O Umfang genau richtig O Umfang zu groß Vorschau-Teil, Note: .....
- 🔾 Umfang zu gering 🔾 Umfang genau richtig 🔾 Umfang zu groß 🔾 ich kaufe PC ACTION nur, weil andere Magazine zu teuer sind



١.	nic	nh	t-c
,	1111	ш	L)

$\sim$	£_1	_	_		۱.	т.	_ L		14	
$\circ$	TOI	υ.	е	пс	ıe	ш	н	ıa	ш	A

#### 8. Wie beurteilen Sie die CD-ROM? Vergeben Sie Noten von 1-6 (1=gefällt mir sehr gut, 6 = gefällt mir überhaupt nicht):

Note:	*********		

9. Was sagen Sie zu den Inhalten der CD-ROM?

#### Filmbeiträge auf CD-ROM

- O sollte mehr geben O Umfang genau richtig O sollte weniger geben Demos
- O sollte mehr geben O Umfang genau richtig O sollte weniger geben Bugfixes
- O sollte mehr geben O Umfang genau richtig O sollte weniger geben Shareware-Spiele
- O sollte mehr geben O Umfang genau richtig O sollte weniger geben Tools O sollte mehr geben O Umfang genau richtig O sollte weniger geben
- Tips & Tricks O sollte mehr geben O Umfang genau richtig O sollte weniger geben

#### ■ 10. Welche der folgenden Aussagen trifft auf Sie in Bezug auf PC ACTION am ehesten zu?

- ich bin ein absoluter Fan von PC ACTION
- O bin kein Fan, jedoch ist PC ACTION für mich das beste PC-Spiele-Magazin
- O für mich ist PC ACTION nur eine Ergänzung
- O PC ACTION kann mich inhaltlich nicht überzeugen

11. Was ware aus Ihr	er Sicht ein fairer Pr	eis für ein	19. Wie viele Spiele haben Sie in den letzten 3 Monaten gekauft
PC-Spiele-Magazin?			) 1 ) 2 ) 3 ) 4 ) 5 ) 6 und mel
D bis DM 5,- DM 7,50 bis DM 9,90		,- bis DM 7,50 0,- und mehr	20. Kaufen Sie eher
■ 12. Welche anderen i	PC-Spiele-Magazine k	ennen Sie/	) aktuelle, teure Spiele ) ältere, günstige Spiele ) sowohl als aud
kaufen Sie regelmäß	ig?		21. Welcher Name eines Spieleherstellers fällt Ihnen spontan ein
ke		aufe ich regelmäßig	
PC GAMES	0	0	- 00 101
PC PLAYER POWER PLAY	0	0	22. Wie empfinden Sie das Verhältnis Anzeigen/Redaktion?
PC SPIEL	0	Ö	O ausgewogen O zu viele Anzeigen
PC JOKER	0	0	- La victo vinterigen
PC POWER	0	0	23. Welchen Nutzen ziehen Sie aus Produktanzeigen?
			) Produktinformationen 🔾 Vorabinformationen
13. Welche Systemau wollen Sie in den näg			24. Haben Sie schon einmal bewußt ein Spiel aufgrund
wotten sie in den nac	instell o Floriatell Ka	uren:	einer Anzeige gekauft?
	besitze ich	will ich kaufen	
PC 386	0	0	O ja O nein
PC 486		0	
PC Pentium	0	0	25. Wo kaufen Sie Ihre Spiele?
CD-ROM-Laufwerk	0	0	
Soundkarte	0	0	O im Fachhandel O in Kaufhäusern/Warenhäusern
Drucker	0	0	O beim Versandhandel
Modem	O .	0	
< 14.400 bps	0	0	26. Was ist ausschlaggebend für eine Bestellung bei einem
14.400 bps	Ö	Ö	ganz bestimmten Versandhändler:
28.800 bps	Ö	Ö	ganz bestimmten versammandten.
ISDN-Modem	ŏ	ŏ	O Größe der Anzeige O Angebotsvielfalt O Bekanntheit O Prei
Internet-Zugang	Ö	Ö	O dioise del Anzeige O Aligebolsviellatt O bekallittleit O Fiel
benutzter Browser: Nets		)	27 Web-t
sonstiger:		ó	27. Welcher Hardwarehersteller fällt Ihnen ganz spontan ein?
14. Das Internet nut	ze ich		<ul> <li>28. Planen Sie den Besuch von Computermessen, wenn ja welcher</li> </ul>
hauptsächlich für:	Unterhaltung/Spiele	) Informationen	) nein ) ja, CeBIT ) ja, CeBIT Home ) Computer '
■ 15. Sind Sie gegenüb	er Online-Shopping.	**	29. Beachten Sie mehr die Anzeigen
O aufgeschlossen	nicht aufgeschlosse	n	O im redaktionellen Bereich? O auf dem Umschlag
			30. Wie ist Ihre Einstellung zu bestimmten Marken?
■ 16. Wie viele Person		noch Ihre	
Ausgabe der PC ACTI	ON?		O wenn ich mit einer Marke zufrieden bin, kaufe ich sie auch weiterh
2 .4	0.0		ich kaufe hauptsächlich Markenartikel
O +2	O +3 O +	5 und mehr	
47 187 - 1767 1	han Sia Vi	h2	Markenartikel haben in der Regel eine höhere Qualität
17. Wie häufig besuc	aren sie kinos pro Ja	III :	■ 31. Wie ist Ihre Einstellung zu Werbung?
) bis zu 1x	O bis zu 3x	O bis zu 6x	- 71. The 1st time timstending 20 feetbung:
O bis zu 12x	O 12x und mehr		Werbung ist überflüssig
- 013 CU 16A	O ALA UNU MICH		gut gemachte Werbung ist unterhaltend/informativ
■ 18. Was sehen Sie si	ch regelmäßig im Fe	rnsehen an?	S you generate meroung is unternational morniadis
201 1103 Sellell 310 31	egeunaing ini i e		32. Werbung stört mich überwiegend
) Fußball	O Formel 1	O Boxen	- January Store men apermicycha
) Serien nämlich:	CF FORMUL A	O DOACH	) im Formsohon ) im Vino ) im Padio ) in Zoitechoift

PC ACTION 6/96

#### Die neuesten Windows-Programme

der letzten drei Monaten als Shareware. Sämtliche auf CD enthaltenen, voll funktionsfähigen Programme, sind auf rund 100 Seiten im Heft beschrieben.

#### Die Top-Ten von 400

Malbuch für Kids. Tabellenkalkulation.
Finanzratgeber 96. Online-Ratgeber für
Internet und CompuServe. Professionelle
Bildbearbeitung mit PaintShopPro für
Windows 95. Denkspiel für Tüftler.
Profi-Textverarbeitung. Tarif-Manager.
Business-Paket für Windows 95.
Installations-Detektiv.

#### Mit Vollversion und Zugabe

"Kreatives Basteln, Malen und Spielen" als Vollversion. Zugabe: Das erotische Überraschungspaket.

#### CD im Heft

Direktstart oder Direktinstallation.
Topaktuelle Shareware-Programme mit übersichtlichem Menüsystem für Windows 3.x und Windows 95.

# CHIP CD SERVICE



CHIP CD Service

CHIPs Hitware Volume/4

mit CD im Heft Bestellnr. 1375 DM 19,80

#### Veillere Software S



DM 19.80

#### CHIPs Hitware Volume/3

Eine starke Oberfläche mit Installations-Automatik für ausgesuchte Software-Perlen auf einer randvoll gefüllten CD.

#### Die High ahls

- 400 ausgesuchte Shareware-Programme
- 100 Programme für Windows 95
- 66 Spiele-Hits mit Niveau ■ Erotik-Spiele vom Feinsten

#### spitzenprogramme fur:

- Technisches Zeichnen
   Add-ons für Windows 95
- Auto-Kostenverwaltung u.v.m.



#### CHIPs Hitware Volume/2

Diese Publikation bietet auf der CD-ROM die 500 besten Shareware-Programme für Windows sowie Windows 95.

Die Programme werden vom übersichtlichen Menüsystem verwaltet und decken den gesamten Computerbereich ab:

- Grafik, Sound, Multimedia
- Home- und Business-Anwendungen
- Spiele und Entertainment u.v.m.

Bestellnr. 1362

# Schumelsoft Wase für PC-Spiele

Mit PC GAMES CHEAT können endlich auch die schwierigsten PC-Spiele geknackt werden. Dieses speichentsidente Hilfsprogramm auf CD-ROM bietel folgende Optionen:

#### ■ Der Normal-Cheat-Modus...

"bietet satte 125 Trainer zu aktuellen Topspielen und zeitlosen Klassikern. Mit Hilfe des komfortablen Menüsystems läßt sich jeder gewünschte Cheat binnen weniger Sekunden auf einen existierenden Spielstand anwenden. Schnell, einlach und sicher!

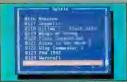
#### Dor Self-Cheat-Modus...

ihnen zur Seite, wenn Sie ein Spiel wider Erwarten nicht in der Liste finden sollten. Aufgrund der benutzerfreundlichen Menüführung läßt sich jedes Game, das mit speicherbaren Spielständen erbeitet, schnell und unkompliziert modifizieren.

#### Der Trainer-Cheat-Modus...

...legt während des Spiels eine Kopie des Speichers auf Festplatte ab. Das File wird dann nach "Lebenspunkten", "Munition", "Level" und anderen Werten durchsucht. Veränderungen lassen sich anschließend mit dem menügesteuerten Programm realisieren. manipulierbare Spielstände

- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie



Aus einer Liste läßt sich komfortabe der benötigte Cheat auswählen.



Alle Optionen sind über ein Menü problemios aufzurufen.



Unendliche Leben und unbegrenzte Energie über die Mem-Shot-Funktion.

benutzerfreundliches Menüsystem
mehr als 120 Spieletrainer auf CD-ROM

eigene Trainer können erstellt werden

ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur IM 25.45° im Handel.

\*) univerblodische Preisempfehrung

# **Spieletips**

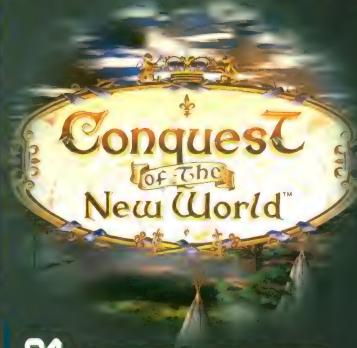
Conquest of the New World 94
Die Fugger 2
Die Siedler 2
Fantasy General118
Zork: Nemesis

# Klassik **Spieletips**

Jagged Alliance ......120

# **Kurztips**

Bundesliga Man. Hattrick .128
Civ-Net
Der Clou
Der Planer129
DSA 2 - Die Schicksalsklinge .129
Fatal Racing128
Grand Prix Manager 128
Hanse - Die Expedition128
SimTower
Warhammer128



Gerade erst getestet, und schon können wir Ihnen die Spieletips zu Interplays 3D-Colonization liefern. Erfahren Sie, wie Sie mit Indianern verfahren sollten, welche Bauplätze sich für Kolonien besonders eignen, wie Sie Ihre Militäreinheiten effektiv befehligen und wann der Schritt in die Unabhängigkeit am günstigsten erfolgen sollte.



Na bitte! Nachdem wir Ihnen in der Ausgabe 4/96 in unseren Klassiker-Tips bereits den Vorgänger ans Herz gelegt haben, folgen nun die ausführlichen Tips zu Siedler 2. Wir sagen Ihnen, wie Sie die neuen Gebäude optimal in Ihr Spiel einbinden können, und welche neuen Militär-Strategien Ihren Gegnern den niedlichen Hals brechen sollten.



Himmel, wo sind nur die vier Wissenschaftler zu finden? Begeben Sie sich mit uns auf die Spurensuche in den Forbidden Lands. Enttarnen Sie nach und nach die wahren Charakterzüge der Alchimisten und lüften Sie das düstere Geheimnis, das sich wie ein schwarzer Schatten über eine einst friedliche Welt gelegt hat.



- · Aller Anfang ist schwer
- · Es werde Licht Straßenbau
- Baupläne

# SIEDLER 2



Die Sauregurken-Zeit fällt dieses Jahr aus. Mit dem Nachfolger zum Blockbuster Die Siedler sorgt Blue Byte erneut für stundenlangen Spielspaß. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie. welche wirtschaftlichen und militärischen Strategien im Spiel zur Verfügung stehen und wie diese optimal einzusetzen sind.

as nennt man optimales Timing: In der April-Ausgabe noch als Klassiker präsentiert, stehen im Mai schon die siedelnden Nachfolger in den Verkaufsregalen. Als Grundlage für erfolgreiche Besiedlungstaktiken kann dabei ohne weiteres der erwähnte Klassiker-Artikel herangezogen werden. Um alle neuen Aspekte

des Sequels und die sich daraus ergebenden Konsequenzen für das Spiel kennenzulernen, sollten Sie sich folgenden Artikel aufmerksam durchlesen. Sie finden Tips und Vorgehensweisen zu den Szenarien und den ersten Kapiteln der Römer-Kampagne. Außerdem haben wir natürlich das veränderte Handelsmenü betrachtet.



BA PURCH PAS BAUHILFSMEN<mark>Ü KONNEN SIE GENAU SEHEN, WO</mark> NOCH WICHTIGE GEBAUDE PLAZIERT WERDEN KÖNNEN.

#### Aller Anfang ist schwer

Die ersten Gebäude nach dem Start einer Mission sind schon aus Siedler 1 bekannt: Holzfäller sorgen für Baumstämme, Sägewerke schneiden diese brettergerecht, Steinmetze produzieren Granitblöcke und Förster pflanzen Jungbäume an. Baracken sind keine abbruchreifen Unterkünfte, sondern Grundlage für die Expansion des eigenen Besitztums - alle erreichbaren Grenzen werden fix mit selbigen zugepflastert, wobei der Wegebau nicht alle großen Bauplätze vernichten sollte. Die mageren Nahrungsvorräte können bei Meer- oder Flußlage mit Hilfe einer Fischerhütte dezent aufgestockt werden - macht allerlei Wild die heimische Gegend unsicher, können Sie zusätzlich einen Jäger auf die Pirsch schicken (womit schon das erste neue Gebäude eingeweiht wurde). Im Vergleich zum Klassiker legt das Seguel beim Baumaterial wesentlich mehr Wert auf Granit - Sie sollten Ih-

re Lumberjacks und Steinmetze also ungefähr im gleichen Verhältnis anwerben. Um jederzeit einen Überblick über Zustand und gegebenenfalls Produktivität der Gebäude zu haben. sind immer die Tasten "C"und "S" zu aktivieren. Auf diese Weise läßt sich auch urfmittelbar verfolgen, wann ein Gebäude fertiggestellt wird und wie lange es bis zum Einzug des betreffenden Bewohners dauert. Fehlen einem bestimmten Gebäude Produktionsfaktoren, kann dieser Umstand schnell erkannt und behoben werden.

#### Es werde Licht!

Die wohl bedeutendste Änderung haben die Siedler im Bereich der Aufklärung erfahren: Jedes Tal und jede Wiese außerhalb der eigenen Besitztümer muß nun mehr oder weniger mühsam erkundet werden. Um den vollen Durchblick zu erhalten und nicht plötzlich vor der Haustüre des Feindes zu stehen. stehen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. Durch den Bau von Wachanlagen verschiebt sich beispielsweise die Grenze und damit automatisch auch die Sichtweite, Eine präventive Aufklärung ist durch den Einsatz von Scouts möglich: Zu diesem Zweck pflanzen Sie eine Fahne an den äußersten Rand des heimischen Gehietes, verhinden diese mit dem Straßennetz und fordern durch einen Klick auf die Fahne einen Erkunder an. Dieser trabt dann etwas ungleichmäßig im unbekannten Gebiet umher und offenbart so manche interessante Entdeckung.

Eine wesentlich größere Reichweite hat der Spähturm, der im Gegensatz zum Scout aber Baumaterial und -zeit erfordert. Zu Beginn einer Mission sollten Sie unbedingt speichern, in alle Richtungen Spähtürme bauen und die Erkundungsergebnisse abwarten. Anschließend laden Sie den alten Spielstand und können nun auf der Grundlage dieser Informationen alle weiteren Bauschritte planen. Darüber hinaus dürfen Sie Ihre maritime Flotte zum Vervollständigen der Landkarte und zum Auffinden von besiedlungswürdigen Inseln verwenden.

#### Straßenbau

War beim Siedler-Klassiker der Bau einer Straße noch eine regelrechte Klick-Orgie, so kommen Sie beim Nachfolger aufgrund der Automatik-Funktion



PAS PIMENSIONSTOR. HABEN SIE PIESES IM KAMPAGNEN-MODUS ERREICHT, IST PER LEVEL ENDLICH GESCHAFFT

mit lächerlichen drei Mausklicks aus. In der Regel wählt der Computer dabei eine vernünftige Route und umgeht notfalls auch ganz steile Teilstücke. Auf jeden Fall sollten alle verkehrspolitischen Entscheidungen mit eingeschaltetem Bauhilfsmenü kontrolliert werden, da Sie auf diese Weise sehen, welche Bauplätze durch die neue Straße über den Jordan gehen. Um die Tragelast etwas gleichmäßiger auf die pixeligen Schultern der Transportknechte zu verteilen, darf der Spieler nun eine Eselzucht in die Landschaft stellen und fleißige Transportesel erschaffen. Sofern ausreichend Grautiere auf Lager sind, werden diese vom Computer zu stark frequentierten Streckenabschnitten abkommandiert. um die dort arbeitenden Transporteure zu unterstützen. Überlastete Straßen erkennen Sie zum einen an den aufgedonnerten Fahnen und zum anderen am grau gefärbten Straßenbelag. Das Handbuch empfiehlt, eine Straße mit der maximal

#### BAUPLÄNE

Bevor Sie Ihre Bauarbeiter beim Mittagsschlaf stören und sich an Großprojekte wagen, sollten Sie einen kurzen Blick in das Baumaterial-Lager werfen. Ansonsten kann es sein.

daß der dringend benötigte Wachturm zur Grenzerweiterung mangels Holzbestände einem Baustopp zum Opfer fällt. Folgende Tabelle zeigt für jedes Gebäude, in welcher Anzahl die benötigten Materialien aus dem Hauptquartier transportiert werden. Dabei schickt der Computer grundsätzlich zuerst die Holzbretter und dann die Steine auf den Weq.

Gebäude	Holz	Stein	Gebäude	Holz	Stein
Holzfällerhütte	2	0	Hafen	4	5
Forsthaus	2	0	Schlosserei	2	2
Steinbruch	2	0	Lager	4	3
Fischerhütte	2	0			
Jagdhaus	2	0	Goldmine	4	0
Brunnen	2	0	Münzprägerei	2	2
Sägewerk	2	2	Eisenmine	4	0
Fleischerei	2	2	Eisenschmelze	2	2
Mühle	2	2	Kohlemine	4	0
Bäckerei	2	2	Granitmine	4	0
Brauerei	2	2			
Bauernhof	3	3	Baracke	2	0
Schweinezucht	3	3	Wachstube	2	3
Eselzucht	3	3	Wachturm	3	5
		_	Festung	4	7
Schmiede	2	2	Spähturm	4	0
Werft	2	3	Katapult	4	2

möglichen Zahl an Fahnen auszustatten. Diese Aussage ist mit großer Vorsicht zu genießen, da der Flaggenbau auch nachteilige Effekte hat. Ein exzessives Pflanzen von Fahnen zerstört viele Bauplätze direkt entlang der Straße oder vermindert zumindest die potentielle Baugröße. Bevor Sie also eine neue Straße in kleine Teilabschnitte zerlegen, sollten Sie sich darüber im klaren sein, welche Ge-

bäude eine direkte Straßenanbindung benötigen. Das Argument, viele Fahnen bzw. Transportknechte würden den Transportfluß erhöhen, kann auch nicht ohne weiteres akzeptiert werden, da kurze Streckenabschnitte das Vorhandensein von Eseln eigentlich unnötig machen. Insgesamt gesehen ist der Bewegungsfluß auf den Straßen im Vergleich zu Siedler 1 wesentlich höher, da die ein-



WENN SIE DAS DIMENSIONSTOR FINDEN, WERDEN SIE GE-FRAGT, OB SIE ZUM NÄCHSTEN LEVEL SPRINGEN WOLLEN.



SO SOLLTE EINE TYPISCHE PRODUKTIONS-INSEL AUSSEHEN. WICHTIG IST AUSREICHEND PLATZ FÜR DEN BAUERNHOF.



- Produktionsplanung Normalverteilung
- Straßenbau-Tips Produktionsfaktoren

zelnen Einheiten sich ohne Probleme begegnen können - in der Klassikerversion führte das Aussenden von Soldaten oder Arbeitern regelmäßig zu größeren Stauproblemen auf den Straßen.

#### Produktionsplanung

Der wichtigste Aspekt beim Aufbau der heimischen Wirtschaft bleibt weiterhin das Anlegen von Produktionsinseln. Durch neue Gebäude wie Brauerei. Eselzucht oder Brunnen haben sich die Produktionsschwerpunkte jedoch gegenüber Siedler 1 etwas verlagert (s. Extrakasten "Produktionsfaktoren"). Da es nun doppelt so viele Betriebe gibt, die Getreide als Input benötigen, müssen auch doppelt so viele Bauernhöfe in die Landschaft gesetzt werden. Aus diesem Grunde ist der Straßenbau wesentlich vorsichtiger zu genießen, da die flächenintensiven Bauernhöfe ansonsten vielleicht nicht effizient arbeiten können. Der zusätzliche Wasseraspekt sorgt jedoch nicht für schlaflose Nächte: Wenn Sie Ihre Geologen am Fuße von bergigem Gelände auf die Suche schicken, finden Sie beinahe zwangsläufig auch Wasservorkommen und können in ausreichender Menge Brunnen installieren. Auch hier gilt natürlich wieder die einfache Faustregel: Je mehr wasserverbrauchende Gebäude (Bsp.: Schweinezucht. Bäckerei. Brauerei, usw.) Sie besitzen. desto mehr Brunnen benötigen Sie. Planen Sie für drei bis vier "Wasserfresser" jeweils einen Brunnen ein. In manchen Szenarien stellt es aufgrund der geographischen Gegebenheiten ein Problem dar, ausreichend freie Flächen und einen großen Bauplatz für den Aufbau von Bauernhöfen zu finden. Die momentanen Baumöglichkeiten sind jedoch nicht fester Natur: Sind Sie auf der Suche nach einem großen Bauplatz, haben aber aufgrund von Bäumen oder Steinen nur einen mittleren zur Verfügung, ist der kurzfristige Einsatz eines Holzfällers bzw. Steinmetzes anzuraten. Auf diese Weise Jassen sich selbst freie Wiesen für einen Bauernhof schaffen. Alle der Nahrungsproduktion zuzuordnenden Betriebe sind auch im Siedler-Sequel in unmittelbarer Nähe der Bergwerke zu installieren, da nur die Minenarbeiter Lebensmittel benötigen. Etwas anders stellt sich die Situation bei der Bierbrauerei dar: Die von ihr produ-

#### STRASSENBAU-TIPS

Sie haben im Eifer des Gefechts eine relativ lange Straße zwischen zwei Gebäuden errichtet, müssen im nachhinein aber feststellen, daß eine ganz andere Route wesentlich praktischer ist? Dieses Problem ist mit ein paar Mausklicks erledigt, falls die besagte Straße das Setzen einer Fahne erlaubt. Zuerst pflanzen Sie diese ein, wählen die frischgebaute Fahne an und befehlen den Abriß derselben. Das Verschwinden der Fahne bedeutet dann gleichzeitig die Zerstörung der Straße. Wesentlich aufwendiger wird die Angelegenheit, wenn schon mehrere Fahnen auf einer solchen Straße ihren Dienst verrichten. Um den Abriß einer derartigen Straße zu vermeiden, müssen Sie deshalb schon von Anfang an auf einen effizienten Wegebau und eine sparsame Fahnenverteilung achten

neben Schilden und Schwertern Grundvoraussetzung für das Anwerben eines Soldaten. Die Brauerei sollte sich also ähnlich wie die Schmiede möglichst in Reichweite des Hauptquartiers oder eines Lagers befinden.

#### Normalverteilung

Eine Änderung der Warenverteilungs-Prioritäten brachte beim Siedler-Klassiker höchstens langfristig gesehen den erhofften Effekt. Schrauben Sie nun auch nur in ganz geringem Maße am Verteilungsmenü herum, ergeben sich sofort dramatische Veränderungen. Lief eben noch die Bäckerei auf Hochtouren, so wird sie im nächsten Moment vielleicht nur noch mit angezogener Handbremse betrieben, wenn Wasser als knappes Gut bevorzugt zur Eselzucht transportiert wird. Diese Sensibilität sollten Sie immer im Hin-

zierte flüssige Nahrung ist nun terkopf behalten, wenn Sie vorübergehende Input-Engpässe eigenhändig beseitigen wollen; ehe Sie sich versehen, hat sich schon der nächste Engpaß an anderer Stelle entwickelt. Die voreingestellte Warenverteilung ist insgesamt gesehen recht vernünftig ausgefallen. Lediglich die Einstellung der Kohleprioritäten erfordert eine kleine Veränderung zugunsten der Eisenschmelze: wenn die Schmiede in der Grundeinstellung mehr Kohle als die Eisenschmelze erhält, so ergibt sich



EIN BERG FOR SIE ALLEIN SCHICKEN SIE JETZT IHRE GEOLOGEN AUS!

#### PRODUKTIONSFAKTOREN

Um die wirtschaftlichen Zusammenhänge und die Bedeutung bestimmter Rohstoffe zu dokumentieren, zeigt die folgende Übersicht, welche Inputs in welchen Produktionsbetrieben zum Einsatz kommen.

Produktionsfaktor	Gebäude
Baumstämme	Sägewerk
Schweine	Fleischerei
Nahrungsmittel	Bergwerk
Getreide	Mühle, Brauerei, Schweinezucht, Eselzucht
Wasser	Bäckerei, Brauerei, Schweinezucht, Eselzucht
Mehl	Bäckerei
Kohle	Eisenschmelze, Schmiede, Münzprägerei
Rohgold	Münzprägerei
Eisenerz	Eisenschmelze
Bretter	Schlosserei, Werft
Eisen	Schlosserei, Schmiede
Gold	Wachanlagon



AM TRANSPORT-MENU (R.) SOLLTEN SIE NICHTS VERANDERN DIE VERTEILUNG (L.) DER WAREN KANN UPDATES VERTRAGEN.

Police Quest Swat /dt

Pro Pinball - The Web /dt

# Sonder-Angebote

711200		X	
7th Guest 'cit Battle Isle 2 & Scenery CD / cit Betrayal at Krondor / cit Creature Shock / cit Day of the Tentacle / cit Play of the Tentacle / cit Dune 2 / cit FIFA Soccer '35 / cit Goblins 1-2 / cit Goblins 1-2 / cit Goblins 3 / cit Hollywood Futures / cit Ind; ana Jones 4 / cit Ind; and Jones 4 / cit Ind; and Jones 4 / cit Ind; and; and; and; and; and; and; and; a	PC 38,95 28,95 38,	CD-ROMN (1996) (	

#### Spiele-Sammlungen:

82,95

56,95

Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 /dt 63, CD FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix /dt 60, CD Legend of Kyrandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt 77, CD Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt 80, CD Der Planer + Mad TV + ran Trainer /dt 33, CD

CD-ROM

84,95

76,95

69.95

89,95

69,95

69.95

86.95

76,95

76,95

77,95

77,95

79,95

79,95

19.95

69,95

84,95

99,00

69,95

35.95

39,95

69,95

Worms /dt

X Wing Edition /dt

Worms - Reinforcements /dt

#### esthessenom edd

Advanced Tactical Fighters /dt	79,95	CD	
Civilization 2 /dt	79,95	CD	
Command & Conquer /dt	89,95	CD	
Comm. & Conq. Mission CD /dt	27,95	CD	
Cyberia 2 /dt	76,95	CD	
Die Siedler 2 /dt	69,95	CD	
Duke Nukem 3D /dt	79,95	CD	
F1 Manager '96 /dt	76,95	CD	
FIFA Int. Soccer '96 /dt	79,95	CD	
Formula 1 Grand Prix 2 /dt *	99,95	CD	
Fugger 2 /dt	79,95	CD	
NBA Live `96 /dt	79,95	CD	
Silent Hunter /dt	69,95	CD	
Warcraft 2 /dt	79,95	CD	
Wing Commander 4 /dt	99,00	CD	

SO könnt Ihr gleich bestellen:

Deutsche Anleitung oder Version

h

ij

= Vorbestellung möglich

mö.

.....

m

.

> Enfach bei uns anrulen und Eure Bestellung durchgeben oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wunschen an uns schicken Der Versand erlogig dann per Nacimamme (- 9. DM) oder per vorrasse (- 4. DM) Ab 150.— DM Bestellwert heiten wur grundsätzlich portorler. Austandskunden bestellen bilte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9. — DM)

#### SPIELETIPS DIE SIEDLER 2



#### Auf einen Blick:

- Sail Ho!
- Grenzlagen
- Werkzeuge
   Angriffstaktiken
- Die Kampagne
   Bug-Report

schnell eine Situation, in der weder Eisen noch Waffen produziert werden.

#### Sail Ho!

Sichten Sie das Ankersymbol auf einem großen Bauplatz, steht die Errichtung eines Hafens auf dem Programm. Im Schlepptau des Hafens wird eine Werft hochgezogen, die in Küstennähe liegen sollte; ansonsten muß der Schiffbauer bei jedem Arbeitsschritt weite Wege gehen (und da ein Schiff 13 Bretter benötigt, kann dies zu einer unendlichen Geschichte werden). Ist ein Transportdampfer fertiggestellt, sucht er sich automatisch den Weg zum



EIN BLICK AUF DIE FORT-SCHRITTE DER KONKURRENZ LOHNT BESONDERS, WENN SIE EINEN GROSSANGRIFF VORBE-REITEN WOLLEN

nächsten Hafen. Dort kann er über das Hafenmenü für eine Expedition ausgerüstet werden oder darf die selbständig ablaufenden Transporte in bestehende Kolonien unterstützen. Leider können Sie das Schiff im ersten Fall nicht direkt steuern, sondern nur von Küste zu Küste schicken - die Aufklärung unbekannter Gebiete geht auf diese Weise nur unvollständig und schleppend vonstatten. Haben Sie aber ein hoffnungsvolles Eiland ausgemacht, darf das Schiff zum Ausladen des Baumaterials animiert werden - sogleich arbeitet ein fleißiger Siedler daran, ein Hafengebäude zu errichten. Problematisch wird es erst, wenn Sie weitere Bauwerke in die Landschaft stellen wollen, da die (nicht beeinflußbare) seeseitige Unterstützung sehr umständlich geraten ist. Möchten Sie beispielsweise die als nächstes anstehende Wachstube bauen. muß erst einmal Holz herbeigeschafft werden. Sofern es im Heimathafen überhaupt vorrätig ist, vergeht schon einige Zeit, bis ein neues Schiff die Bretter anliefert. Nun fehlt natürlich auch noch ein Soldat, um die Wachstube zu besetzen. Also muß ein Soldat vom Hauptquartier zum Hafen laufen und wird dann zur Kolonie eingeschifft. Anstatt bei einem Baracken-Auftrag also gleich Bretter und



IM MILITÄR-MENÜ MÜSSEN SIE SPÄTER HOHE REKRUTIE-RUNGSRATEN WAHLEN. ENGPÄSSE ZEIGT DER WAREN-SCREEN.

Soldaten zu schicken, macht der Computer alles häppchenweise. Um derartige Frusterlebnisse zu minimieren, gibt es nur ein Hilfsmittel: so schnell wie möglich die Autarkie anstreben. Der automatische Transport benötigter Waren ist zwar ganz nett, in der Praxis machen die Schiffe aber so manche Leerfahrt und sind schlichtweg zu langsam für die Bedürfnisse des Spielers.

#### Grenzlagen

Im Vergleich zu Siedler 1 wurde der militärische Aspekt zwar etwas ausgebaut, letztendlich schauen Sie nach dem Erteilen des Angriffsbefehls jedoch weiterhin ohne Eingriffsmöglichkeiten zu, wie sich die hochgezüchteten Soldaten im Kampf bewähren. Das Spiel unterscheidet fünf verschiedene Fußvolk-

Einheiten vom Schützen bis zum General und bietet als zusätzliche Komponente das Katapult an. Das Upgraden einer Einheit erfolgt nun nicht mehr umständlich im Hauptquartier oder Lager des Spielers, sondern direkt in den jeweiligen Wachanlagen. Zu diesem Zweck werden Goldmünzen vornehmlich in die größeren Anlagen an der Grenze transportiert, wo die stationierten Fußtruppen dann in kurzer Zeit aufgewertet werden. Das Aufspüren und Ausbeuten einer Goldmine wird dadurch zum spielentscheidenden Faktor, da in der Regel kein Gold den Anfangslagerbestand ziert. Soldaten im gesicherten Hinterland sollten möglichst wenig Gold erhalten, da ihre Kollegen an der Front wesentlich dringender die Goldspritze benötigen - aus diesem Grund sollte

#### WERKZEUGE

Fast jeder Berufsstand der Siedler benötigt ein spezielles Werkzeug, das entweder schon von Anfang an im Hauptquartier gelagert wird oder erst vom Schlosser herbeigezaubert werden muß. Damit Sie nicht in die Verlegenheit eines Engsasses kommen, ordnet folgende Zusammenstellung jedem Arbeiter sein Spezial-Werkzeug zu.

Holzfäller Axt Förster Schaufel Steinmetz Spitzhacke Fischer Angel Jäger Bogen Schreiner Säge Metzger Beil Müller - Bäcker Nudelholz Eisengießer Schmelzpfanne Schlosser Zange	BerufWerkzeug
	HolzfällerAxt FörsterSchaufel SteinmetzSpitzhacke FischerAngel JägerBogen SchreinerSäge MetzgerBeil Müller BäckerNudelholz
	EisengießerSchmelzpfanne SchlosserZange

Beruf	Werkzeug
Münzpräger	Hammer Schmelzpfanne
Brauer	–
Bauer	Sense
Schweinehirt	
Eselzüchter	
Schiffsbauer	Hammer
Soldaten	Schilde,
	Schwert, Bier
Erkunder	Bogen
Bergarbeiter	Spitzhacke



WENN SIE JETZT DIESE WACHHÜTTE ATTACKIEREN, STIRBT AUCH DER TEURE GEGNERISCHE BAUERNHOF DEN FLAMMENTOD.



UBER DIE KARTEN-FUNKTION KONNEN SIE GENAU EINSEHEN, WIEVIEL LAND SIE BEREITS UNTER IHRE KONTROLLE GE-BRACHT HABEN.

die Aufnahme von Gold entsprechend verhindert werden. Baracken können im übrigen ein Goldstück aufnehmen, Wachstuben zwei, Wachtürme vier und Festungen sechs.

#### Angriffstaktiken

Macht Sie die Baustelle einer gegnerischen Wachanlage etwas nervös, sollten Sie ein Beobachtungsfenster über diesem Bauprojekt errichten. Auf diese Weise werden Sie stets zuverlässig darüber informiert, welche Fortschritte der Gegner macht. Außerdem sollten Sie solche Gebäude observieren, von denen mit hoher Wahrscheinlichkeit Aggressionen ausgehen werden. Um die Zahl der angreifenden Soldaten zu verändern. müssen Sie am Besetzungsgrad der Wachanlagen und an der Mindestbesetzung drehen. Bedenken Sie, daß ein Vorstoß in feindliche Linien nur dann Erfolg hat, wenn die eingenommenen Militärgebäude auch vollständig besetzt werden können. Es hat daher keinen Zweck, den Besetzungsgrad bei Gebäuden in mittlerer Entfernung ganz herunterzufahren, da Sie sich dadurch selbst den Soldatennachschub erschweren. Das Angriffsfenster erlaubt eine direkte Steuerung der Qualität der Soldaten - lohnende Ziele sind mit starken Truppen einzunehmen, weniger lohnende können durchaus von Greenhorns belagert werden. Verdreschen sich die Einheiten gegenseitig, können Sie erfolgreiche Angriffe mitunter am Aufleuchten des Getroffenen erkennen. Das Vorhandensein von verschiedenen Völkern erschwert leider die Identifikation des gegnerischen Militärranges; hier hilft also nur Ausprobieren weiter, Insgesamt gesehen scheint die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Angriffes im Gegensatz zum Kampfsystem bei Siedler 1 hauptsächlich von der Truppengualität abzuhängen. Das Katapult spielt sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung eine nicht unbedeutende Rolle. Bauen Sie es an der Grenze zum Feind auf. können Sie mit seiner Hilfe (ausreichend Steine bzw. einen Steinmetz in der Nähe vorausgesetzt) die Besatzung der Wachanlagen dezimieren. Theoretisch verabschiedet sich nach jedem Treffer des Katapults ein Mitglied der Wachmannschaft. Leider können Sie aber nur bei Gebäuden mit minimaler Besatzung erkennen, wann ein Schuß erfolgreich war: In diesem Fall führt ein Treffer zum Einstürzen des Zielobjektes. Ein aggressiver Gegner zwingt den Spieler

#### **BUG REPORT**

Das Handbuch von Siedler 2 ist nicht gerade sehr hilfreich: Einsteiger können sich nur schwer mit der Komplexität des Spiels anfreunden, und selbst Profis werden mit recht kargen Worten abgespeist. Ein kleiner Fehler hat sich bei der Werft-Beschreibung eingeschmuggelt: Die Gebäudegröße ist natürlich nicht groß, sondern lediglich mittel. Das Auflösen von Wachstuben, die sehr weit weg vom nächsten Lager liegen, führt offensichtlich zu einer Desorientierung der darin befindlichen Einheiten - ansonsten läßt sich wohl kaum erklären, warum diese völlig sinnlos durch die Landschaft stiefeln und nur mit Mühe den Heimweg finden. Lösen Sie eine bestehende Straßenverbindung auf, um eine neue in direkter Nähe zu errichten, latschen die Transportknechte erst einmal zum nächsten Lager zurück, anstatt gleich die entstandenen Streckenabschnitte zu besetzen. So kann es passieren, daß liegengebliebene Waren so lange versauern, bis sich endlich neue Transporteure erbarmen, das Werk ihrer Vorgänger fortzusetzen, Sicherlich kein Bug, aber zumindest ärgerlich. Wenn Sie einen Wachturm mit voll ausgebildeten Soldaten haben, kann es vorkommen, daß der Computer munter weiter Gold einlagert - selbst wenn das Goldstopp-Icon aktiviert wurde. Am besten verringern Sie die Besatzungsstärke der Anlage und hoffen, daß schwächere Einheiten nach einer neuerlichen Aufstockung den Platz der Generäle einnehmen.

zum Aufbau von Katapulten als Verteidigungsanlagen; sie sollten aber so plaziert sein, daß sie nach dem Abfackeln einer Baracke durch den Gegner nicht ebenfalls von der Landkarte verschwinden. Bei einigen Szenarien müssen Sie Katapulte besonders schnell errichten. nur so können Sie den Vormarsch des Gegners bremsen. Haben Sie eine Wachanlage eingenommen und sichten im aktuellen Bildschirmausschnitt ein gegnerisches Katapult, sollte das erworbene Militärgebäude sofort wieder zerstört werden: ansonsten sorgt das Katapult dafür, daß sich die mühsam aufgepäppelten Elite-Soldaten innerhalb von Sekunden verabschieden.

#### Die Kampagne

Der eigentliche Reiz von Siedler 2 besteht in der Verknüpfung von Einzelmissionen zu einer großangelegten Kampagnenhandlung. Auf diese Weise wird der Spieler zusätzlich motiviert und kämpft sich nicht nur durch einzelne Szenarien ohne inhaltlichen Zusammenhang, Nach dem Start eines Kapitels sollten Sie sich erst einmal einen Blick in den Statistik-Teil gönnen, um die Zahl der Computergegner herauszufinden - je nach Ausgangspunkt des eigenen Hauptquartiers läßt dies schon auf die ungefähre Lage der Siedlerkonkurrenten schließen. Im folgenden werden die ersten Kapitel der Römer-Kampagne beschrieben, wobei Kapitel 1 und



IN DER KAMPAGNEN-HANDLUNG GEHT ES VORNEHMLICH UM DAS EINVERLEIBEN DER DIMENSIONS-TORE.

-				A	Fax 0 30/844	
, , , , , , , , , , ,	Birkbuschsti	aße	17 • 1216	7 Ber	NEUE SO	
		ANI	CAUF	,, ,		`
1	Nehmt eine Liste de oder hift uns an W Angehot weiches T	ii bewei	ten dann Eure	n wollt fa Sottware	e und machen Eu	ch ein
,			KAUF	-	PROBLE	
Í	Ascendancy neu	54,50	"Campa gn	18 50		
į	t Eternam	16 50	Fifa socilier	24 50	Dawn Patrol	21 50 .
1	Mad TV	21.50	Megarace	17.50	Hand of Fate	21 50
j	NBA live 95	42 50	Rayen off 1	21 50	NBA Jam	38 50 1
1	Sim City 2000	38 50	Smcn 2	42 50	Shadowcaster	21 50
١	The Daeda us E	48.50	ur der a K	31.50	S.T. A. Engl	46.50

Total 0.20/044 07 27

#### PIELETIPS DIE SIEDLER 2



#### uf einen Blick:

- Kapitel 1: Es geht los
- Kapitel 2: Erster Kontakt
- Kapitel 3:
- Der Engpaß Kaptiel 4:
- Auf hoher See Tastaturbelegung

2 als Trainingsmissionen konzipiert sind. Im Prinzip verlaufen die Kampagnen der anderen Völker ähnlich - wenn Sie Ihr Vorgehen nach unseren Tips ausrichten, sollten Sie damit nur wenig Schwierigkeiten haben, obwohl gerade der Schwierigkeitsgrad in den späteren Missionen steil ansteigt. Auf jeden Fall sollten Sie sich daher auf eine lange Spielzeit einrichten.

#### Kapitel 1: Es geht los

Im ersten Kapitel folgt der Spieler den Anweisungen des Computers und baut ohne Feindberührung die geforderten Gebäude der Reihe nach auf. Hier sollten Sie auf ieden Fall schon einmal die richtige räumliche Zusammenstellung der Produktionsinseln trainieren.

#### Kapitel 2: Erster Kontakt

Nach dem Bau weiterer Gebäude erfolgt im Norden der erste Feindkontakt - hier heißt es also zügig nach oben bauen, um die Mission schnell abschließen zu können, Direkt im Westen warten Eisen- und Kohlevorräte, im Osten lauern Gold- und

Kohleressourcen: weitere Eisenvorkommen sind im Nordwesten zu finden. Der Gegner hat nur eine schwache Besatzungsmannschaft anzubieten und ist leicht mit starken Einheiten zu üherrennen

#### Kapitel 3: Der Engpaß

Der Spieler kann sich in Ruhe das ausgedehnte Gebiet bis zum großen Gebirge in der Kartenmitte einverleiben, da sich die Computergegner im Osten und Nordosten bis zum Feindkontakt ruhig verhalten. Vom Hauptquartier aus findet sich Eisen direkt östlich sowie Gold im Nordwesten, Norden und im großen Gebirge im Osten. Sobald das Gebirge erreicht ist, müssen vorzugsweise Festungen und Wachtürme errichtet werden, um den roten Gegner verteidigungsmäßig in Schach halten zu können. Die Grenze zum gelben Feind im Nordosten wird ebenfalls stark gesichert, bis alle Soldaten in Grenznähe den Generalrang haben, Dazu muß der Spieler die Vormachtstellung bei der Waffenproduktion (Eisen) und bei der Münzprägung (Gold) erreichen. Die folgenden Angriffe gegen den gelben Gegner dienen nur einem Ziel: Dem Erreichen des nordöstlichen Zipfels der Insel, wo sich das Dimensions-Tor befindet. Nachdem der Gelbling angegriffen wurde, unternimmt der rote Feind sporadische Gegenangriffe, die aber kein Problem darstellen sollten, Unter-



FALLT DAS FEINDLICHE HAUPTHAUS, WUSELN UNZAHLIGE HEI-MATLOSE SIEDLER UBER DEN BILDSCHIRM

nehmen Sie auf keinen Fall Attacken gegen das im Osten gelegene rote Volk - ansonsten droht Ihnen ein völlig sinnloser Zwei-Fronten-Krieg. Sind die (quantitativ) enormen Angriffswellen des gelben Computergegners abgewehrt worden, stellt das Vordringen bis zum Dimensions-Tor kein Problem mehr dar

#### Kapitel 4: Auf hoher See

Diese Mission bringt dem Spieler den Einsatz von Schiffen nahe, stellt jedoch auch hohe Anforderungen an den Aufbau eines funktionierenden Logistikkonzepts. Die Startinsel beherbergt dabei lediglich große Kohlevorräte, mit deren Abbau sofort begonnen werden sollte. Außerdem ist dafür zu sorgen, daß ausgedehnte Flächen für den Bau von Bauernhöfen reserviert werden; lediglich auf

bekommen Sie dazu noch einmal Gelegenheit, finden sich dabei jedoch von Feinden umgeben, Nachdem die Wikingergestalt am Strand erreicht wurde, kann der Bau des Hafens und der dazugehörigen Werft beginnen. Im Süden wartet eine größere Insel mit riesigen Eisenvorkommen auf den Spieler. während eine kleinere Insel im Südosten mit großen Goldbeständen lockt. Da es auf beiden Inseln keine Kohle gibt und Bauernhöfe bauplatzmäßig nicht drin sind, müssen Briketts und Nahrungsmittel erst per Schiff herbeigeschafft werden zumindest sollten Sie einige Fischerhütten aufstellen, um den dringendsten Lebensmittelbedarf zu decken. Ganz eilige Spieler können sich auf dem Ost-Kontinent niederlassen, um den Vormarsch des gelben Feindes zu stoppen. Diese Mission der großen Landfläche im Osten erfordert bereits viel Geduld.



90 FOR EINEN BERG VOLLER GOLD LOHNT SICH DIE INVESTITION IN ZWEI HAFENGEBAUDE, BESONDERS BEI KNAPPEN RESSOURCEN.

#### TASTATURBELEGUNG

Obwohl Ihre Siedler in der Regel am liebsten auf Maus-Kommandos hören, sind manche Befehle im Spiel am einfachsten mit Hotkeys auszulösen

Space	Bauhilfsmenü
C	Häuserbezeichnungen
S	Gebäude-Kurzinfo
٧	Spielbeschleunigung
Z	Zoom
M	Hauptauswahl
N	Nachrichten-Fenster
L	Kartenfenster
H	Hauptquartier
P	Pause

szulosen.	
F1	Spielstand laden
F2	Spielstand speichern
F10	CD-Audio-Fenster
Alt F10	Jukebox
F11	Missionsziel
	Optionen
Alt Q	Mission verlassen
Del	Nachrichten löschen
G	Nachrichtenquelle
	aufsuchen

STILLE WASSER SIND NICHT NURTIEF ...









WIR SCHREIBEN DAS JAHR 2055 ... DIE ERDE STEHT KURZ VOR DER ZERSTORUNG UBERNEHMEN SIE IN DIESEM DAS KOMMANDO AUF DER S.T.O.R.M.!















Auf einen Blick: Freies Spiel · Die Siedler Online

Das Dimensions-Tor befindet sich in der nordöstlichen Ecke des Spielareals.

#### Freies Spiel

Neben der Kampagnen-Handlung, die den Spieler als Anführer der römischen Siedler beschäftigt, gibt es noch 18 Szenarien, die abgesehen von den geographischen Gegebenheiten relativ frei gestaltbar sind. Gegner des Aufklärungs-Features dürfen hier beispielsweise den totalen Überblick von Siedler 1 wiederherstellen oder die Zahl und Art der Gegner verändern. Im folgenden werden alle Szenarien kurz vorgestellt, wobei die Grundeinstellungen vom Programm übernommen wurden

■ Der dunkle Pfad (2 Spieler): Mit Holz und Granit sieht es schlecht aus: der schnelle Einsatz von Förstern und Granitbergwerken ist deshalb enorm wichtig. Der Gegner sitzt direkt im SO, weshalb der angrenzende Berg aggressiv mit Wachstuben gesichert werden muß. Die wenigen Ebenen sind nur für die Nahrungsproduktion zu nutzen.

#### DIE SIEDLER ONLINE

Blue Byte ist mit einer eigenen Homepage im Internet vertreten und will den Kunden unter anderem auch mit Tips und Tricks zu Siedler 2 versorgen. Außerdem ist die unten angegebene Webseite erste Adresse für das Downloaden von Patches. http://www.bluebyte.de

- Der Graben (2 Spieler): Holz und Granit sind reichlich vorhanden. Der Gegner ist im SO der Insel und vorerst kein Problem. Wichtig ist die schnelle Erschließung des südlichen Geländes, um das bergige Gelände zu sichern.
- Die Ebene (2 Spieler): Baumbestände sind nur am Ufer der Insel, Granit ist ausreichend vorhanden. Der Gegner sitzt wieder im SO und ist weit weg. Berge sind in der Mitte der Insel, wobei der Computer einen schnelleren Zugriff hat.
- Im Gebirge (3 Spieler): Wenig Bäume, Granit ist nur im Gebirge vorhanden. Gegner 1 befindet sich im NO, Gegner 2 im Süden. Wichtig ist das schnelle Überbrücken der Ebenen zum Gebirge und der Aufbau einer guten Nahrungsversorgung.
- Das Dreieck (3 Spieler): Holz und Granit stehen ausreichend zur Verfügung. Die geringen Gebirgsvorkommen sind aggressiv zu sichern. Nach Norden sollte zügig gebaut und die Grenzen sollten stark befestigt werden.
- Lavasee (3 Spieler): Im Norden ist viel Holz und Granit vorhanden. Die Gegner sind im Zentrum und ganz im Osten; zuerst schnappt man sich den ro-

ten Konkurrenten, dann den Gelbling. Die verschlungenen Wege erschweren jedoch den Nachschub.

- Die grüne Insel (4 Spieler): Holz und Granit sind kein Problem. Die Gegner sitzen jeweils in den Ecken der Insel und veranstalten ein Wettrennen zum einzigen Gebirge in der Inselmitte - der Spieler läßt sich dazu nicht zweimal einladen.
- Good old times (4 Spieler): Holz und Granit sind in ausreichenden Quantitäten vorhanden. Die Konkurrenten befinden sich jeweils in den Ecken und sind vorerst keine Gefahr. Im Norden und Osten gibt es kleinere Gebirge, die schnell anzusteuern sind.
- Flußlandschaft (4 Spieler): Holz und Granitbestände geben keinen Grund zur Sorge. Die Gegner versumpfen in den Ecken und sind relativ weit entfernt. Die Gebirge im NO, W und SW sollten schnell gesichert werden. Verwinkelte Wege erschweren das Fortkommen auf der Insel.
- Das schwarze Tal (4 Spieler): Holz und Granit sind nicht sehr üppig vorhanden. Die Gegner sitzen wieder in den Ecken der Insel, wobei der östliche Kon-



IN MANCHEN LEVELS BENOTIGEN SIE KATAPULTE ZUR EINNAH-ME VON FESTUNGEN.

kurrent relativ nahe siedelt. Ausgedehnte Gebirgszüge und kleine Talflächen erschweren den Aufbau platzintensiver Gehäude. Im NO hefindet sich eine Granitsperre - hier sollte mit 2-3 Hütten gleichzeitig abgebaut

- Der Eichenwald (4 Spieler): Ausgedehnte Wald- und Granitflächen versperren den Zugang zu kleineren Gebirgen im Mittelpunkt der Insel. Ein schneller, konzentrierter Abbau ist zudem notwendig, um Anbauflächen für Bauernhöfe zu erhalten. Die Gegner befinden sich jeweils in den Ecken der Insel und streben der Inselmitte zu.
- Schildkröte (4 Spieler): Holz und Granit sind ausreichend vorhanden. Die Gegner sitzen wieder einmal in den Ecken der Insel. Gebirge sind nur am Rande zu finden, wobei direkt nördlich zwei Zugänge zu Gebirgsgruppen sind, die schnell erobert werden sollten.
- Insel der Hügel (4 Spieler): Holz und Granit sind in geringen Mengen vorhanden. Im Norden droht ein naher Gegner. weshalb sich ein Vorstoß um





EIN SCHIFF STEHT FAHRTUCHTIG ZUR EXPEDITION BEREIT. AUF DIESER KARTE GIBT ES NOCH VIEL ZU ENTDECKEN.

22WEI FEINDLICHE FESTUNGEN DIREKT NEBENEINANDER BUNDELN SIE IHRE KRAFTE, BEVOR SIE ZUM ANGRIFF BLASEN

#### DIE SIEDLER 2 SPIELETIPS



ZWEI SCHIFFE STEHEN ZUR EXPEDITION BEREIT. BAUEN SIE DEN HAFEN MÖGLICHST FRÜH, UM IHR REICH AUSZUDEHNEN.

tet. Nachdem der nördliche nach Osten Chefsache.

- und Granit bereiten keine Sorgen. Alle Gegner sitzen aber relativ eng beisammen, weshalb man sowohl landeinwärts als Holz und Granit sind ausreiauch nach Westen und Norden chend vorhanden. Direkte Gegbauen sollte. Haben Sie die Inselgruppen in Ihren Besitz gebracht, können die jeweiligen Gegner gleich von zwei Seiten angegriffen werden. Ein Vorteil, den Sie nutzen sollten!
- Drachenebene (5 Spieler): serven zu gelangen. Holz und Granit finden sich in ausreichender Menge. Die Gegner sind vorerst weit entfernt und kein Problem. Der Landbesitz sollte nach Osten und SO erweitert werden, da sich auf diesem Wege Gebirge einverleiben lassen.

- das Gebirge im SO herum anbie- Das Amulett (6 Spieler): Im direkten Umkreis offenbart sich Konkurrent geplättet wurde, ist eine relativ dürre Gegend. Die der Aufbau einer starken Front Gegner sind gemeinerweise kreisförmig angeordnet. Ausge-■ Vier Inseln (4 Spieler): Holz dehnte Gebirgszüge finden sich am Rande der Insel und im Osten und Norden.
  - Kampf in der Mitte (7 Spieler): ner tummeln sich im Norden und Osten. Bergige Landschaft zeigt sich jedoch nur in der Mitte, weshalb ein rasches Vordringen in diese Richtung angebracht ist, um so an die Goldre-
  - Durch die Wüste (7 Spieler): Holz findet man relativ wenig, während Granitbestände den Ansprüchen genügen müßten. Im Osten treibt ein direkter Gegner sein Unwesen. Gebirge befinden sich im Osten und SO.

Thilo Bayer



WIE ROMANTISCH! DIE GESAMTE AUFMACHUNG VON SIEDLER 2 SETZT AUF DEN NIEDLICHKEITS-FAKTOR DES PROGRAMMS.



Zubehör		Mainboards-CF	U	Speicher	
ACTION REPLAY	155,00	454 000 344 0 1 .	105.00		19,00 59,90
Aktivboxen 25W	59.00	486 PCI 256 Cache 486 PCI 256 Cache 2*L	195,00		35.00
CPU Lüfter f 486er	14,99	2ºSER, IºPAR	249.00		5.00
CPU Lüfter Pentium	19,90	Pentium	299.00		19,00
Disketten 3.5" format.	6,99				5,01
Floppy LW 3,5" Gehäuse Big Tower	46,00	AMD80486DX2/80	99,00	CACHE-SATZ 256k 8	5,00
Gehäuse Big rower	99,00				
TETTALSC IVINTI TOTACI	77,00	Cyriv80486DX2/80	88,00	SIMM > PS/2 Adapter	29,04
OMEG 4 Zip Drive		5 Volt		313141 - Fill's Adapter	13,171
100MB	335,00				
Medium Zip 100MB	29,00	Stromversorgungsadapte 3,3V CPU auf 5V Board	1 40 00 1	, CD-ROM	
Poystick	19.50			NEC quad	
anlınkkabel nar	7.50	- d:a	iihe	CDR273 27	10,9
Null-Modenikabel	16.61	Han Sie	MD.	226 XX 400	15.00
Modem 14400 ext. 1	1.	stelle	1211	CD-ROM KI	
BZT 155,00	D	. 0340	1/ 10 - 4	1237 5-fach 28	35.00
Mouse ser. 12.50	- 14	fon	2/7.1	IJ IDE CD-RO	
Tastatur für WIN95	Tele	Jon 0340	3/4-	1337 CD-ROM Kir 5-fach 28 IDE CD-RO Interface	12.00
SCANNER 49,00	M	stellen Sie fon : 03963 0396	- 1	Caddy für CD-ROM	98
IMAGERY 1200	Fax	y <b>0</b>	20	31	
44 16,6 mio Farben	1 10	of .		Netzwerk Karle NE2000 ko. BNC 4	10.01
ncl.SCSI Schmittstelle	625,00	Copro 387 40	39,00	Karte NE2000 BNC und U	
1003 / O.COTIA	155,00	a80486 DX4/100 a80486 DX4/120	185.00		55.00
USV 250VA USV 400VA	325.00	AMD 133	199.00	Netzwerkkabel	
Wechselrahmen f HD	35.00	iP90	375,00	BNCkonfektioniert 10m	
Weeting in the state of the sta	32,01	P100	499.00	Abschlußwiderstand BNC	
VGA Karten		iP120	599,00	Chrimpstecker BNC	4,2
DIAMON Stealth SE	179.00	1P133	889,00		
Fisa Winner Trio 64	285.00	75	1	für 385er Aufsteiger	
mnoCRYSTAL 12 SD	199,00	Festplatten		iui 363er Austeiger	
niroVIDEO 20 SD	285 00	Conner CFS 635A	295,001	Aufrüstsatz konfiguriei	rt
PCI IMB	155.00	Conner CFS 850A	335 00	und getestet	
VLB 1MB Spea Showtime+ 2MB	698.00	Conner CFS 1275A Conner CFP 1080S	425,06 575,00		
Spea V7 Mirage P32	00,849	DECATE, ST 5850	345.00	Mainboard PCI 256Cache	
spea v r willage F32	134,00	DECATL ST 51080A		Schnittstellen on Board (2)	ser
Drucker		WD AC 2635	299,00	1°par, 1°FDD, 2°HD	
EPSON Stylus Color II	795.00	WD AC 2850	345,00	CPU AMD486 DX 2-80 CPU Kühler und	
IP DeskJet 660c	859.00	WD AC 31200	499,00		25.00
HP DeskJet 850c	966.00	WD AC 31600	675,00	STATE TOTAL MUMPRET 29	2,011
	1765,001			auf Wunsch Komplettsyste	ane
NEC PZQ	345,00	TS15 MPR II dig.	545.00	und Systemumrüstungen	
	255 00			A below from a road A sala-discourse	

Lieferung per Nachnahme

Post oder UPS Preis nach Gewicht

min. 12.80 DM

TS15 MPR II dig. TS17 MPR II dig.

OKI Laser 600 855.00 TSUNAMI Computer

Woldegk GmbH 17348 Woldegk

Miihlendamm 1

Preise freibleibend.

Zwischenverkauf, Irrtum und Änderungen

vorbehalten

Voldegk

und Systemumrüstungen Abholung und Anheferung per UPS



Die Landung



Mit Descent erfreute Interplay vor kurzem zahlreiche Freunde des Action-Genres. Nun will die Firma mit einer Strategie- und Wirtschaftssimulation den Beweis antreten, daß man durchaus in der Lage ist, auch in dieser Sparte Akzente zu setzen. Damit Sie das Spiel ohne Frust genießen können, begleiten wir Sie bis zu Ihrer Unabhängigkeit in der Kampagne "Überlebender".

# CONQUEST OF THE NEW WORLD

a Handbuch und Tutorial bereits detailliert über die einzelnen Features des Spieles unterrichten, werden wir im weiteren Verlauf nicht auf Grundsätzlichkeiten oder statistische Werte eingehen, sondern versuchen. Ihnen Fakten und Besonderheiten zu vermitteln. Diese sollten den Auf- und Ausbau Ihres Reiches auf dem Weg in die Unabhängigkeit enorm beschleunigen können.

#### Die Landung

Sie finden sich in Ihrer Nußschale von Schiff nach der Einleitung und den Voreinstellungen vor fremden Gestaden wieder. An Bord haben Sie drei Kundschafter und eine kleine Streitmacht, Setzen Sie die Erkunder in der Nähe. aber nicht gleichzeitig ab. Schicken Sie Ihre Späher nun zunächst alle direkt nach Westen. Sobald sich die ersten Berge abzeichnen, stellen Sie jeden Erkunder auf "Dauer" und lassen sie einfach laufen. Die Militäreinheit kann inzwischen die nicht erkundeten Landstriche in Strandnähe ablaufen, damit dies später Ihr Siedler nicht tun muß. Das Schiff erhält ebenfalls den Befehl "erkunden" als Dauerauftrag, Lassen Sie es einfach fahren, bis Sie es wieder brauchen, wird es einen Großteil der Umrisse Ihres neuen Kontinents aufgedeckt haben. Wichtig für eine Besiedlung ist, daß Ihre erste Kolonie nahe am Meer, an einem Fluß mit bewaldeten und unbewaldeten Ufern und in der Nähe von Bergen liegt. Sollten Sie während der ersten fünf oder sechs Runden diese Voraussetzungen nicht vorfinden, beginnen Sie lieber noch einmal von vorne. Ideal wäre weiterhin, wenn einige "freundliche" Indianerdörfer in der Nähe sind und die nächste europäische Ansiedlung sehr weit entfernt ist. Nach

#### CONQUEST OF THE NEW WORLD SPIELETIPS

einigen Runden, in denen Sie nur Ihre Erkundungen beaufsichtigen, kommt schließlich das zweite Schiff mit einer Siedlereinheit, einem weiteren Kundschafter und einer zweiten Militär-Abteilung an. Sofern Sie die Voraussetzungen zur Besiedlung als gut erachten, gründen Sie sofort Ihre erste Kolonie. Jetzt achten Sie bitte darauf, welche Grundstücke nach Aktivierung des Knopfes "Gründen" erleuchtet sind; nur diese Felder stehen nämlich zur sofortigen Nutzung zur Verfügung. Es muß unbedingt mindestens ein Feld im Meer erleuchtet sein, da Sie sonst später keine Schiffe bauen können. Gut, mit jedem Level, um den Ihr Koloniezentrum steigt, erweitert sich der Einzugsbereich um ca. ein Feld. Sollten also alle anderen Bedingungen in Ordnung und der Zugang zum Meer nur eine Frage des nächsten Levels sein, gründen Sie Ihre erste Stadt. Im Zweifelsfalle drücken Sie jedoch den Knopf "Abbrechen" und schicken Ihren Siedler zu einem anderen Platz. Diese erste Stadt wird gleichzeitig Ihre Koloniehauptstadt sein. Von dort werden alle Steuern abgebucht, weshalb Sie hier bald alles mögliche herstellen müssen, um auf der einen Seite in der Lage zu sein, die nächsten Gründungen zu unterstützen, auf der anderen Seite mit Handelsdocks auf Flußund Meerfeldern ausreichend Handel zur Goldbeschaffung betreiben zu können. Weiterhin sollte das Gelände um Ihre Hauptstadt herum möglichst eben sein, damit Sie wirklich ieden Platz für Bauwerke nutzen können.

Natürlich ist klar, daß Sie wahrscheinlich keinen Platz finden werden, der all diese Voraussetzungen bietet. Aber annähernd so sollte es schon sein.

#### Die ersten Aktionen

Bauen Sie nun eine Farm. Das geschieht am besten auf Grasland und am Flußufer. Aktivieren Sie das Bau-Menü und fahren Sie mit Ihrem Cursor die in Frage kommenden Plätze ab. Im Statusfenster erfahren Sie jeweils, wie erfolgreich ein Bau jeweils sein würde. Wenn Sie Werte wie etwa 60% oder höher sehen, bauen Sie Ihre Farm auf dem Platz mit dem höchsten Wert. Was sollen diese Zahlen bedeuten? Nun, jede Produktionseinrichtung stellt pro Runde eine gewisse Anzahl des entsprechenden Produktes her. Die Zahl im Statusfenster ist ein sogenannter Modifikator: die Basisproduktion wird um diesen Prozentsatz erhöht. Also: Eine Farm auf einem Grund mit dem Modifikator 80% wird immer das 1,8-fache der Basisproduktion herstellen. Als nächstes errichten Sie ein Erzbergwerk. Gehen Sie dabei ebenso vor wie bei der Farm. Nun bauen Sie eine Behausung, die irgendwo stehen kann, am besten da, wo sowieso keine Produktionsstätte errichtet werden wird. Gut, der Grundstein ist gelegt. Bauen Sie eine weitere Farm und noch ein Bergwerk, ein Dock am Meer und eventuell noch eine Kirche, das wär's dann für den Moment

#### Der Ausbau

In der nächsten Runde gehen Sie nun in den Bereich Handel, Aktivieren Sie die Option "Handel mit Ureinwohnern". Sofern solche in der Nähe sind, können Sie nun bereits einige Einheiten Korn gegen Gold tauschen, wobei jedes Indianerdorf drei Einheiten Korn für 30 Goldstücke kaufen kann. Wenn keine Indianer in der Nähe sind - Pech. Das wird den zügigen Ausbau etwas verzögern, aber nicht verhindern. Als nächstes aktivieren Sie "von Heimatland kaufen" und erstehen zwei Güter. Die brauchen Sie, um später den Level 3 zu erreichen. Da die Lieferung jeweils zwei Runden dauert, bestellen Sie schon jetzt. Wenn Sie mit Ihrem Cursor über den Knopf "Aufwertung zum nächsten Level" im Fenster Ihres Koloniezentrums stehen, erfahren Sie, was Sie noch benötigen, damit der Upgrade funktioniert, Die erste Priorität besteht nun darin, so schnell wie möglich die benötigten Ressourcen zusammenzubekommen, da mit jedem Upgrade der Einzugsbereich wächst, Sie also auf womöglich ergiebigeren Grundstücken bauen können und durch die nachfolgenden Aufwertungen Ihrer Produktionsstätten wesentlich bessere Produktionsergebnisse erzielen werden. Pflastern Sie also die jeweils geeigneten Plätze mit Sägewerken und Erzbergwerken zu, wobei die Priorität zunächst bei der Holzgewinnung liegen sollte. Planen Sie jedoch in die Zukunft: Sie werden noch zwei bis drei Farmen, zwei Forts und eine Militärakademie benötigen. Diese Einrichtungen nehmen jeweils zwei x zwei Grundstücke ein, können also nicht, wie die Wohnungen und die Geschäfte, irgendwo dazwischen errichtet werden. Wenn Sie feststellen, daß Ihnen zum Upgrade nur noch wenige Einheiten Holz oder Metalle fehlen, ändern Sie den Handel mit den Ureinwohnern und tauschen Sie Ihr Getreide 1:1 gegen einen dieser Baustoffe. Aber wie gesagt, lieber eine Runde warten und Gold anhäufen, da die Heimat sofort beginnt, Sie mit Steuern zu belegen und Sie andererseits die für weitere Upgrades nötigen Güter zunächst von dort beziehen müssen. Deshalb wäre es schon gut, wenn bereits zu Beginn zwei oder drei Ureinwohnersiedlungen in der Nähe sind, da sich damit die anfänglichen Einnahmen vervielfachen lassen und der Ausbau wesentlich zügiger erfolgen könnte.

#### Die Sicherheit

Die beiden Militäreinheiten, die Sie mit den Schiffen erhalten haben, lassen Sie sofort Stellung im Koloniezentrum beziehen. Das ist wichtig im Falle eines Angriffs, da nur die Einheiten zur Verteidgung herangezogen werden, die sich direkt im Zentrum befinden. Es nützt nichts, wenn die Solda-



ZOOMEN SIE GANZ DICHT AN IHRE KOLONIE HERAN, KONNEN SIE SOGAR EINZELNE SIEDLER HERUMWUSELN SEHEN.



KOLONIE-HAUPTMENU UND BEVOLKERUNGSSTATISTIK. MIT DEN RICHTIGEN EINSTELLUNGEN GEWINNEN SIE HIER IHRE SPIELE

#### SPIELETIPS CONQUEST OF THE NEW WORLD

# Conquest a

#### Auf einen Blick:

- Fort
- · die Konsolidierung
- Kirche
- Indianerplagen
   Online-Report

ten vor der Siedlung oder neben dem Zentrum stehen. Sie erfahren das am schnellsten, wenn Sie im Zentrumsfenster den Knopf "Inhalt der Kolonie" anklicken. Sie sehen sofort, welche Einheiten gerade präsent sind und können hier auch sehr leicht die Unterstellungsverhältnisse ändern, indem Sie einfach die Einheit mit der Maus unter den gewünschten Kommandeur schieben. Solange Sie nicht selbst Angriffskriege führen, sollten alle Ihre Truppen immer im Koloniezentrum sein. Bauen Sie bereits nach dem ersten Upgrade ein Fort. Ab jetzt erhalten die in Ihrer Kolonie sta-

tionierten Soldaten Unterstüt-

zung durch eine Art Bürgerwehr, die aus Artillerie- und Infanterieeinheiten besteht. Sofern freundliche Indianer in der Nähe sind, werden auch diese bei einem Angriff auf Ihre Stadt zur Unterstützung herbeieilen.

#### Die Konsolidierung

Nach wenigen Runden sollte es nunmehr möglich sein. Ihr Zentrum auf den Level 2 aufzuwerten. Bauen Sie nun das Fort. Achten Sie im Zentrumsfenster bitte auf die Bewohnerdetails. Wenn noch reichlich Wohnraum vorhanden ist, sollten Sie Ihre Ressourcen besser zum Upgrade der Produktionsstätten verwenden. Vergessen Sie hierbei nicht die Kirche. Während der Testspiele ist zwar kein einziger feindlicher Ureinwohnerstamm freundlich geworden, was ja laut Handbuch durch das "Lächeln, das von der Kirche als Zentrum" ausgeht, passieren sollte. Sie werden jedoch sehr auf verstärkten Zustrom neuer Siedler angewiesen sein, da Ih-



ĵ

Sie besitzen ein Modem und wollen noch mehr über dieses motivierende Spiel in Erfahrung bringen? Kein Problem!

http://www.pcaction.de --> GWorld --> Interplay

http://www.interplay.com

http://www.gamesdomain.co.uk/directd/pc/dos/demos/cnwdemo.html

re Produktionseinrichtungen bedauerlicherweise noch nicht voll automatisiert sind. Die Kirche kann da einiges bewegen, da sie die Zuwanderungsrate pro Level um 10% erhöht. Bei der Aufwertung Ihrer Produktionsstätten erhalten zunächst die Sägewerke den absoluten Vorrang, da ohne Holz gar nichts geht. Werten Sie nun also die bestehenden allmählich auf, wobei Sie durch den größeren Einzugsbereich Ihres Level 2-Zentrums nicht versäumen sollten, neue Einrichtungen an produktiveren Stellen zu errichten. Mit den zwei gekauften Gütern können Sie nun auch Ihr erstes Geschäft errichten, das dann aus Holz, Getreide und Metallen Güter fertigen wird, ohne die weitere Upgrades nicht möglich sind. Wenn Ihre Goldkasse stimmt, sollten Sie nun jede Runde einige Güter zusätzlich aus der Heimat kommen lassen. Durch die Aufwertung der Farmen dürften

Sie bereits einen gewissen Überschuß an Getreide erwirtschaften, den Sie ebenfalls zum Teil an die Heimat verkaufen können, um damit die Ausgaben für die Güter wenigstens zum Teil zu kompensieren. Auf diese Weise werden Sie sehr bald in der Lage sein, Ihr Zentrum auf Level 3 anzuheben. Sie werden mittlerweile ein Gefühl für das Verhalten anderer Europäer und der Ureinwohner entwickelt haben.

#### Indianerplagen

Nächste

Spielstand

Egal, was Ihnen die Infos zwischen den Runden mitteilen: Wenn die Europäer weit genug weg sind, werden Sie vorläufig Ruhe haben. Da Ihre Scouts und das erste Schiff immer noch fleißig erkunden, dürften Sie diese und jene Siedlung der anderen bereits entdeckt haben. Wenn der diplomatische Status einigermaßen friedlich ist, können Sie durch zusätzlichen Handel weite





UBER DIE VERSCHIEDENEN
ZOOMSTÜTEEN KONNEN SIE
SICH GANZ SCHNELL EINEN
UBERBLICK ÜBER DIE BESITZVERTEILUNGEN SCHAFFEN.
SCHICKEN SIE ZU BEGINN
DES SPIELES EINES HREER
SCHIFFE AUF DIE AUTOMATISCHE ERKUNDUNG DES KONTIMENTS



Diplomatie

#### IBM/PC

Adums Family Pinball	DA	59.95
Air Power	DV	59 95
Atlas	D۷	59.96
Darker	DV	\$9.95
Elite 2-Let Encount.	DA	59.95
HUGO	DV	54 95
	-11	
Pinbali Mania (Win)	DA	59.95
	-	
Scottish Open Golf	tilde	79.95
Sim Tower (Win)	DV	69.95

#### Sonderangebote

Atec	EV	39.9
Bloodnet	DA	49.9
Blue Playet \$000	DV	39.9
Brett Huil Hockey 95	DA	29 9
Bureau 13	DA	29 9
Civilination Cinesic	DV	34.9
Crists in the tiremol	EV	29.9
Dark Sun 2	DA	34 9
Death of lifety	DV:	15 48.5
Dsch - ge buch Win 95	DV	39 0
Elehockey Marrager	DV	18.9
Fleids of Glory	DV	34.9
Flight o t Amazon Q.	DV	39.0
Fuebali Total	DV	9.9
Gear Works	€V	39.9
Grand Prix	DA	39.9
Hardball 4	DA	34.9
"egionen (Win)	EV	29 9
Lothar Matthaus Supe	DV	29.9
Monzoberninzan	DA	29.9
Metal Marines (Win)	DV	49.9
Paws of Fury-Brutal	DV	34.9
Prince of Persia 1	DV	29 9
Programieren f. Klds	DV	39 9
Protostar	DV	49.9
Rallroad Tycoon Dat	DA	34.9
Schatz im Silberses	DV	24.9
Sensible Golf	DV	49 9
Sim City 2000 Data	EV	29.5
Sim City 2000 Data	DV	32.5
Star Trek Motion	EV	29.0
Star Trek next Gene	EA	29.0
Terminator 2 Audio	E۷	29.0
Total Recall Audio	EV	29.0
Unneces Roughness 95	DA	34 9
Wilk Lembke Manager	DV	49.9

# IBM CD-

to a	- AS	
5th Musketeer	DV	64.95
Across the Rhine	DV	89.95
AH-64D Longbow	- DA	/84.95
A pion	DV	79 95
Albry Odyssey	DA	69.95
		er.
A.iens	DV	64.95
Alone in the Dark 2	DV	54.95
Angel Devoid	DA	59.95
Apache Longbow 35%	. av	89.95
Arcade Amerika	DV	74 9
Ascendancy	BV	89.95
Asseutt Rigs	DA	64.95
MM parties	-	
Atripidis 2007	DV	64.95
_	-	
Batman Forever	DA	69.95

Battle Isie 3 Buttleendeer 3000AD Buttles in Time Buttles in Time	DV	69.95
Bullihersdadir 3000AD	DV DA DV	64,95
Battles in Time	DA	69.95
Bermuda Syndrom	DV	59 95
Biling Braindead 13	DV	54.88
_	m	
Caesar 2 Chewy - Flucht v.F5	VG	79.95
Chewy - Flucht v.F5	DA	59.95
Chronomaeter Civiliaation Mark	0	
Chrostonae	DA	74.95 88.95
Civilization 2	DV DV DA DV DA	70.05
Maudiahar 6	DA	88.98
Clearing House	DV	88.96
Colony Warn 2482	DA	14.96
Command & Conquer 2	DV	84 95
-	м	
-	-	8.2
Comp.Carriers at War	EV	59 95 <b>79.95</b>
Conqueet o.t.n.World	DV	79.95
Crusetter-No Hemorse	DV	79.95
Conqueet o.t.n. World Cruseder-No Remorse Cybermage-Darklight Cyberspeed (Winklis)	nv	70.05
Cyberspeed (Windill)	ĐΥ	69.98
Drining Table) Dentify English Derk Sun 2 Death Gate Defcon 5 Der Conch Der Planer 2	DV	79 99
Daedalus Encountry	DV DA DA DV DV DV DA	79.95 59.95
Dark Sun 2	DA	59,95
Death Gate	DA	70.66
Der County	DV	79 (f) 78.85
Der Planer 2	DV	74.05
Descent 2	DA	79 95
Descent 2 (Win95)	DA	79 95
Der Planer 2 Descent 2 Descent 2 (Win95) Destruction Derby	DA DA	· No.55
Maximum kil.		
		•
Discworld kp.dt.	DV	94.95
	_	
Druklenzirkel Duke Nukem 3D Orungeon Master 2 Dungeon Keeper Earth Worm Jim Wings Earthweige 2 Skyfor Earthworm Jim 1+2	DV DA DV	59.95
Dingeon Master 2	DV	59 95
Dungeon Keeper	DV	84.95
Earth Worm Jim Wings	EV	64.95
Earthsiege 2 Skylor	DA	79.85
Earthworm Jim 1+2	DIV.	84.00
Front griter 2000 Front Prix 2 Front Grand Prix 2 Front Grand Prix 2	DV	79 95
F1 Grand Prix 2	NOT !	89.95
F1 Grand Prix 2	EV	59.00
F1 Manager 96	DV	69.95
F1 Manager 96 Fantany General Fast Attack	DA	64 95
rasi Milauk	DA	04 93
Fighter Duel Flight Commander 2 Flight Simulator 5.1 Frankenstern (Win 95 Full Thrott. Vollges Fullball Total	DA	50.05
Flight Commander 2	DA DV	69.96
Flight Simulator 5.1	DV	99.95
Frinkenstein (Win 95	DV	79 95
Full Thrott. Vollgas	DV	64.95
Fullball Total	DV	54.95
FX Fighter Gabriel Knight 2	DV	89.00
	DV	84,98
Grand Prix Manager	DV	B4,95
Hereto I Darknoss	DV	74.90
Hessen	EV	59.95
Harma Danell		0
Human Recall	DV	89.95
incredible Machine 2	₽¥	69.95
John Madden 96	DA	79.95
Judge Dredd	SA	90.95
Johnny Bazookatone Judge Dredd Kingdom of Magic	Dν	69.95
Landa of Lore 2	W	/ 04.85
Lenninge 3D	100	1000
	-	_
Lion	DA	69.95
Lost in Town	DA DV	69.95 74.95

		-
Magic Carpet Plus	yd	79.95
Master of Antares	DA DA	79.95
Mechwarrior 2 Limit:	OV.	84.00
Mega Pack 5 Mission Critical	DA DA	79.95 69.95
Monopoly	DV	59.95
Mortel Coll	DV	59.95
Myst (kompt. dt) NBA Jam Tournament NBA Live 96	DV	64.95
NBA Live 96	DA	79.96
Nemesis (Zork)	EV	74 95
NHL Hockey 95	DA	59.96
Olympia Calif (Min)	Phź	44.04
original state (1440)	n	
PGA European Tour	DV	60.06
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	69.95
PGA Tour Golf 96	DA	79.95
Pittpb.	DV	79.95
Pole Position	DV	84.95
Power, Corrup.& Lies	- 100	59.96
Prisoner of Ice Psychic Detective	DV	59.95
Quarterback Attack	EV	69.00
Ran Soccer	₽A. ĎÁ	69.95
Raymen	DA	59 95
Rebei Assault 2	DV	79.96
Revolution X	DA	79.85
Riddle of Master Lu Ring der Mikelehben	DV DA	69.95 59.95
Ripper	DV	74.95
Rise of the Release 2	DA	79.95
Seneible W.o. Soccer	DV	69.95
Champana	DV	74.95
Shell Shock	DV	62,95
Shell Shock	OV	62,95
Shock Wave Assault Sliencer (Win95)	DV DV	79.95 64.96
Shock Wave Assault Silencer (Win95) Silent Hunter	DV DV DV DV	79.95 64.95 69.95 88.95
Shock Wave Assault Sliencer (Win95) Silent Hunter Slient Steel (Win) Slient Thunder	DV DV DV DV	79.95 64.95 69.95 88.95 78.00
Shock Wave Assault Silencer (Win95) Silent Hunter	DV DV DV DV DV	79.95 64.95 69.95 89.95 78.00 89.95
Shock Wave Assault Sliencer (Win95) Slient Hunter Slient Steel (Win) Sweet Thunder Sm. City 2000 win Sim Tower (win) Sim Tower	DV DV DV DV	79.95 64.95 69.95 89.95 78.00 89.95 78.86 66.85
Shock Wave Assaut Silencer (Win95) Silent Hunter Silent Steel (Win) Silent Steel (Win) Silent Thinder Sim City 2000 win Silent Town Silm Town Silmon the Sorbier 2 Simon the Sorbier 2 Simon ts Im Welfall	DV DV DV DV DV DV DV	79.95 64.95 69.95 88.95 78.00 89.95 78.96 66.95 64.95 74.95
Shock Wave Assaut Silencer (Win95) Silent Hunter Bilent Steel (Win) Silent Thunder Smo City 2000 win Silent Tower (win) Silent Tower Simon the Serbierer 2 Simon LS im Weitell	DV DV DV DV DV DV DV DV DV	79.95 64.95 69.95 89.95 78.90 89.95 74.95 64.95 74.95 64.95
Shock Wave Assaut Silencer (Win95) Silent Hunter Bilent Steel (Win) Silent Thunder Smo City 2000 win Silent Tower (win) Silent Tower Simon the Serbierer 2 Simon LS im Weitell	DV	79.95 84.95 69.95 88.96 78.00 89.95 64.95 74.95 64.95 64.95 64.95 64.95 64.95 64.95
Shock Wave Assault Silencer (Win95) Silench Hunter Silent Steel (Win) Silent The (Win) Silent Thunder Sim Crow (Vin) Silent Thunder Sim Town Silent Time Silent Wettell Space Bucks Space Guest 6 (Win) Siler Trek: Next Gen Siler Trek: Next Gen Siler Trek: Next Sen	DV D	79.95 64.95 69.95 88.95 79.90 89.95 64.95 74.95 64.95 64.95 64.95 69.95 89.95
Shock Wave Assault Silencer (Wind5) Silenct Hunter Blient Steel (Win) Silent Thunder Sim Cruz 2000 Win Blient Town Silent Town	DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV D	79.95 64.95 68.95 88.95 78.00 89.95 64.95 74.95 64.95 64.95 74.95 69.95 69.85 69.95 69.95
Shock Wave Assault Silencer (Win95) Silench Hunter Bliems Steel (Win) Silens Thunder Silens Westell Space Bucks Space Guest 6 (Win) Star Trek: Naxt Gen Stornkeep kp.dt. Sul 27 Flanker T-Mack	DV D	79.95 64.95 69.95 88.95 78.00 89.95 78.95 64.95 74.95 69.95 69.95 69.95
Shock Wave Assault Silencer (Win95) Silench Hunter Bliens Steel (Win) Silens Thunder Silens Thunder Silens Thunder Simon the Sections 2 Simon 15 im Webtil Space Quest 6 Silen Trens Space Quest 6 Silen Trens Sil	DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV D	62.95 79.95 64.95 69.95 88.95 78.00 89.95 64.95 74.95 64.95 64.95 74.95 69.95 89.95 89.95
Shock Wave Assault Silencer (Win95) Silench Hunter Bilent Steel (Win) Silent Thunder Silent Steel (Win) Silent Thunder Silent Steel (Win) Silent Thunder Simon the Sorbiner 2 Sim	DV D	62.95 79.95 84.95 89.95 88.95 78.00 89.95 64.95 64.95 64.95 64.95 69.95 69.95 69.95 74.95 69.95 74.95 74.95
Shock Wave Assault Silencer (Win95) Silench Hunter Bliem Steel (Win) Silens Thunder Silens Text Westell Space Bucks Space Guest 6 (Win) Star Trek: Next Gen. Batr Trek: Next Gen. Batr Trek: Deep Space Stonskeep kp.dt. Stu 27 Flanker T-Mack Termineter Museum T-Mack Termineter Museum The Oprit Eye The Dig	DV D	62.95 79.95 64.95 69.95 88.95 79.96 64.95 64.95 64.95 69.95 69.95 74.96 69.95 74.95 69.95 69.95
Shock Wave Assault Silencer (Win95) Silench Hunter Bliems Steel (Win) Silens Thunder Silens Text Westall Space Bucks Space Guest 6 (Win) Star Trek: Next Gen. Batr Trek: Next Gen. Batr Trek: Next Gen. Star Trek: Next Gen. Star Trek: Next Gen. Thunder Silens Si	DV DV DV DV DV DA DV DV DA DV	62.95 79.95 64.95 69.95 88.95 88.95 66.95 64.95 64.95 68 68.95 68.95 68.95 68.95 68.95 68.95 68 68.95 68.95
Shock Wave Assault Silencer (Wind5) Silencer Hunter Silencer Silen	DV D	62.95 64.95 69.95 69.95 77.00 77.95 64.95
Shock Wave Assault Silencer (Wind5) Silencer Hunter Silencer Silen	DV D	62.95 64.95 69.95 69.95 69.95 778.00 89.95 64.95
Shock Wave Assault Silencer (WindS) Silench Hunter Blems Steel (Win) Silens Thunder Silens Texte Silens	DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV D	62,95 79,95 64,95 69,93 89,97 78,90 66,95 64,95 64,95 68,95 68,95 74,95 68,95 68,95 74,95 68,95 74,95 68,95 74,95 68,95 74,95 68,95 74,95 74,95 76 76,95 76 76 76,95 76 76,95 76 76 76 76 76 76 76 76
Shock Wave Assault Silencer (WindS) Silench Hunter Blient Steel (Win) Silench Thunder Syn City 2009 win silent Thunder Syn City 2009 win silen Tower (wind) Silent Thunder Synon LS I'm Weltall Space Bucks Space Guest 6 (Win) Star Trek: Next Gen. Star Trek: Pess Space Stonekeep kp.dt. Stu 27 Flanker T-Make Terminator Pusice. 8 Terral hova The Dark Eye Thundersep Thundersep Time Gate Knights C. Townny (Winds) Townny Committed Committed Townny (Winds)	DV D	62.95 79.95 64.95 69.93 89.97 78.00 89.97 78.96 66.95 64.95 66.95 66.95 74.95 68.95 72.95 88.95 72.95 88.95 72.95 88.95 72.95 88.95 72.95 88.95 72.95 88.95 89.95
Shock Wave Assault Sliencer (WindS) Silench Hunter Blems Steel (Win) Silens Thunder Silens Thunder Silens Steel (Win) Silens Thunder Silens Westell Space Bucks Space Guest 6 (Win) Star Trek: Naxt Gen Sara Trek: Naxt Gen Sara Trek: Naxt Gen Star Trek: Deep Space Stonskeep kp.dt. Sul 27 Flanker T-Makk Termineter Fusion Terra hova The Dark Eye Thunderhawk 2 Thunderhawk 2 Thunderhawk 2 Thunderhawk 2 Thunderhawk 2 Thunderhawk 2 Thunderbawk 2 Thunderbawk 2 Thunderbawk 3 Trivial Pursat US Navy Flighter Code Wirthal Snooker	DV D	62.95 79.95 64.96 88.95 78.00 99.94 78.96 66.95 64.95 64.95 64.95 69.95 74.95 69.95 72.95 69.95 74.95 69.95 77.95 69.95 77.95 69.95 77.95 69.95 77.95 69.95
Shock Wave Assault Silencer (Wind5) Silencer Hunter Silencer Silen	DV D	62.95 79.95 64.96 88.95 78.00
Shock Wave Assault Silencer (Wind5) Silencer Hunter Silencer Silen	DV	64.95 69.95 69.95 69.95 74.95 69.95 74.95 69.95 74.95 69.95 74.95 69.95 74.95 79.95 89.00 69.95 74.95 69.95 69.95
Shock Wave Assault Silencer (Wind5) Silencer Hunter Silencer Silen		62.95 79.95 64.95 64.95 69.94 89.96 79.90 69.95 64.95 64.95 64.95 69.95 64.95 64.95 69.95 74.95 74.95 79.95 69.95 69.95 74.95 74.95 69.95 69.95
Shock Wave Assault Sliencer (WindS) Silench Hunter Blems Steel (Win) Sleys Thunder Silens Thunder Silens Steel (Win) Sleys Thunder Silens Text Silens Tex	DV DA DV EV	64.95 69.95 69.95 69.95 74.95 69.95 74.95 69.95 74.95 69.95 74.95 69.95 74.95 79.95 89.00 69.95 74.95 69.95 69.95
Shock Wave Assault Sliencer (WindS) Silench Hunter Blems Steel (Win) Silens Thunder Silens Thunder Silens Steel (Win) Silens Thunder Silens Text Silens Wattall Space Buchs Space Guest 6 (Win) Star Trek: Next Gen. Saler Trek: Next Gen. Saler Trek: Next Gen. Silens Text Silens Silens Silens Silens Silens Silens Silens Text Silens	DV	64.95 69.95 69.95 69.95 74.95 69.95 74.95 69.95 74.95 69.95 74.95 69.95 74.95 79.95 89.00 69.95 74.95 69.95 69.95
Shock Wave Assault Silencer (WindS) Silencer (WindS) Silencer (WindS) Silencer Silencer (Silencer) Si	DV DA DV EV DA	64.95 69.95 69.95 69.95 74.95 69.95 74.95 69.95 74.95 69.95 74.95 69.95 74.95 79.95 89.00 69.95 74.95 69.95 69.95

Mag Commoder &		- The
Many Commander 3	DV	79.95
Wing Commander 4	EV	99 95
H lig Commander 4	-	Carr
		-
Witchsven	DV	59.98
Woodruff (Goblins 4)	DV	69.95
Worms	DV	84.95
WWF Wrestlemenia Arc .	DA	79,95
		-
Sonderang	ehr	ote
Conditioning	CD	510
1942 Pacific Air +	DA	39.95
688 Attack Sub	DA	34.95
086 ATTRON SUID	UA	24.85
7th Guest	DA.	24.95
Aces over Europe	DV	19.96
Alone in the Dark 1 Around Hollywood B-17 Flying Fortress Battle isle 2 & Data	DV	34.90
Around Hollywood	DA	24.93
B-17 Flying Fortress	DA	19.98
Battle Isle 2 & Data	OV	29.96
Baneath Steel Sky	DA	19,98
Bioforge	DV	49.95
		_
		•
Bloodwings	EV	34.95
Blue Planet 2000	DA	39 96
Bloodwings Blue Planet 2000 Bundesligs Manager 1	DV	19.95
	DA	34 95
Burning Steel 4	DA	39.95
Burning Steel 4 Buzz Aldrian Classic	DA	19,95
Caasar 1	10/6	10 94
Championship Pool	DA	29 99
Championship Pool	UH.	25 91
No. of the last of		-
Chessmaster 4000 T.	EV	29.95
Christmas Lemminga Civilisation Classic	DA	27.95
Civilisation Classic	OV	34 95
Club Deed (MTV)	67	40 O.
Command&Conquer Dat	1001	94.00
	8 UV	24
Commander Blood	GA.	34.95
Commodore 64 Action	EV	34,96
	•	
Dark Sun 1 PC Games	DV	9.00
Dawn Patrol Classic	DV	24.06
Deadline	0.0	44.00
ревоиле	UA	44.93
Descent 2 Mission 8 Dogfight	UA	39.95
Dogfight	DA	19.95
Oragon's Lair 1 Dream Web Classic	DV	29,95
Dream Web Classic	DV	24 95
Duke Nukem 3D Sharew	EV	9.95
Dune 2	DA	29.95
EA Sports Rugby	DA	34.95
EA Sports Rugby Elite 3-1st Encount.		
Will a comment		
Elite 3-1st Encount.	DA	29.95
ESPN Extreme Games	DA	49 95
E.M.incredible Mach.	DV	24.00
F-117 A Nighthawk F-14 Fleet Defender	DA	19.96
F-14 Fleet Defender	DA	34.95
Fade to Black	DV	39.95
Fifa Soccer 95	DV	29.95
Gobilina 1 & 2	DV	19.05
Gobilins 1 & 2	-	-
	-	
Hand of Fate of Low Hardball 4 Classic	OV	34,96
Hardball 4 Classic	DA	29.95
HOMINGAN & CHARBIC	DA	24,95
Help - Charity Comp.	EV	37.95
HI Octane	DV	29.95
History Line Classic	DV	24.95
History Line Classic Hole in One	DA	24.95
Incs 1	OW	19.99
Indianer Janes 4	DV	34 00
Indu Car Recipe	DA	19.00
Indianer Jones 4 Indy Car Racing Joruna: Alien Logic	DA	24.00
Indus Deuts	DA	34.00
Junete Chile	UA	44,96
Jungle Strike	EA	34.95
Kids on Site	EA	29.95
Kingdom: Far Reaches	DA	39.95
Kings Quest 6 Kings Quest 7 kp.dt.	DV	19.95
Kings Quest 7 kp.dt.	DV	39.95
Kosnan Conspiracy III	DV	19.95
Kyrandia 3 Classic	DV	19.95
Labyrinth of Time	DA	29.95
Labyrinth of Time Lands of Lore	DA	29.95
Larry Collection	DA	39.95
Larry Consection	DA	
Last Dynasty	VQ	34.95
Lemmings für Windows	DA	34.96
Lemmings 1 + 2	DA	19.95

Little Big Adventure
Lost in Time
Lother Metthius
Lunique

Magic Carpet Magic Carpet 2 Manic Karts	, RA	29.
Magic Carpet 2	DV	42.
Manic Karts	DA	31.
Master of Magic	DV	24.
Mechwarnor 2 Expan	DV	39.
Menzoberranzan Nascar Racing	DA DA	34.
NHL Hockey Classic	DA	24. 29.
Noctropolis	DV	34,
North & Enville Class	EV	12.
Novastorm	DA	39.
Outnost Classic	DA	29
Outpost Classic Paws of Fury-Brutal	DV	24.
PC Games Chest	DA	24.
Perfect Pinball	DA	19
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.
Pinball Dream Deluxe	EA	19
Populous&Powermonger	DA	26.
Primal Rago	DA	19.
Privated Company / 12 *	211	29.
Pro Pinba	DV	49
Quest for Knowledge	DV	19.
Raven Project Ravenioft 2	DA	49.
Retribution	DV	34. 9.
Return to Zork Class	DA	29.
Ridge Racer	DA	49.
Samutao Nacht (RTL)	DV	44.
Samstag Nacht (RTL) Shadow Caster Class. Shadow of the Comat	DA	29.
Shadow of the Comst	DA	19.
and er Class c	D۷	29
Stm City Extended Ve	BA	18.
Simon the Sorcerer 1	DV	29.
Slipstream 5000	DV	39
Space Hulk Classic	DV	29
Space Quest 4 SSN-21 Seawolf Clas.	DV	19.
Stor Trak 25th App	DV	29 24 24
Ster Trek 25th Ann Ster Trek Judgemet R	DV	24
	DV	49.
Stonekeep "DEMO" Strike Com Classic	DA	3
Strike Com Classic	DA	29.
Syndicate Plus Clas	DV	29.
System Shock Classic	DV	29.
TFX (Tactical Figh	DA	29.
Take your Best Shot	EV	19.
Tank Commander Thome Park & Transp.	DA DV	24. 39.
Thame Park & Transp.	DV	29.
This means War	EV	49.
Three Worlds	DA	49.
Tiff	DV	49.
Total verr. Railye	DV	34
Total v.R. & Joyped	DV	44.
Total v.R. & Joyped		
	DA	29.
UEFA Champion League	DA	49.
Ultima Underw 1 & 2	DA	24.
Vell of Darkness	DV	9.
Veil of Darkness		
Werpreft 2 Exp.Disk	DV	19.
Bernet Clares		•
Werpreff 2 Exp. Disk	0	в
Wing Com. 2 Classic	DA	29.
Wings of Glory &F-14	DV	49.
Wolf - Simulation	DV	30.
"Worms Reinforcements	DA	34.
X-Com: Terror f.LD. Zone Raider	OV	29.
Zone Reider	DA	44.
Zoop	DA	39.
Zack - b		
Zubeh	Of	
40411000000	-	
16 bit Soundkarte	DV	69
Aerospace Boxen 2°5W Aktivboxen SBC-610	DV	24. 59
EN SOON (	OU	00

16 bit Soundkarte	ĐΨ	
Aerospace Boxen 2°5W	DV	- 2
Aktivboxen SBC-610	DV	- 3
FX-3000 Joystick	DV	
Gravis Analog Pro	DV	
Gravis Gamepad	DV	
MS-Sidewinder 3d Pro	DA	
PC Flight Pro SV-215	DV	
PC Maus Glider	DA	1
PC Maus Rollerball	DV	
Pro Pad SV-231	٧ď	
Pro Pad PC SV-230	DV	
Typhoon Boxen 25Watt	DV	
Wingman Extreme	DV	

Lucae Arts Air Clas. Med TV 2 24.95 29.95 19.95 29.95 49.96

#### SPICIETIES CONQUEST OF THE NEW WORLD

# onques New World

#### Auf einen Blick:

- Soldaten
- rekrutieren
- die Expansion Militärakademie
- Nähe zu Hauptstadt
- · Daueraufträge El Dorado

res Gold verdienen. Sollte es aber so sein, daß Sie immer wieder angegriffen werden, empfiehlt es sich, doch schon jetzt pro Runde eine Einheit Soldaten zu rekrutieren, wobei Sie der Kavallerie eindeutig den Vorzug geben sollten. Dazu aber später mehr. Eventuell in der Nähe befindliche feindliche

kleine Überfalltrupps entsenden, die zwar als Gegner keine Aufgabe darstellen, jedoch ab dem vierten Zug, wahrscheinlich mit einer versteckten Plünderungsabteilung unschuldia Squaws, beträchtlichen Schaden in Ihrer Stadt anrichten können. Es geht also darum, diese Belästigungen sehr schnell zu beenden, um größere Beschädigungen zu vermeiden. Andererseits wachsen die Fähigkeiten Ihrer Soldaten und Kommandeure mit jedem Mini-Gefecht an, was Ihnen später die Anschaffung einer besseren. aber auch teureren Abteilung ersparen kann. Es lohnt sich nicht. die feindlichen Indianerstämme zu vernichten. Erstens ist das schon eine Frage christlicher Ethik und zweitens bringen Sie mit solchen Taten andere Stäm-

DIE PARTEIEN STEHEN SICH ZUNACHST NOCH IN DEN RESERVERAUMEN GE-GENUBER (LINKS)

Indianer werden immer wieder dreinblickender me, die bisher neutral oder freundlich waren, gegen sich auf, bekommen noch mehr Arger und verlieren wichtige Handelspartner. Vertrauen Sie also zu einem Prozent Ihrer Kirche und zu 99% der Verteidigungskraft Ihrer Soldaten

#### Die Expansion

Sobald Ihre Einrichtungen den Level 3 erreicht haben, sollten Sie zwei Dinge tun: Bauen Sie eine Militärakademie und rekrutieren Sie in einem Grad-3-Wohnhaus eine Siedlereinheit. Zur Militärakademie kommen wir später, beschäftigen wir uns nun mit dem Siedler, Verfrachten Sie die Einheit nebst einer kleinen Militärabordnung (2 Inf., 2 Kav., 2 Art., Kommandeur) in ein Schiff, sofern nicht gleich angrenzend an Ihre Hauptstadt gutes Gelände vorhanden ist. Auf jeden Fall müssen Sie darauf achten, daß die zweite Siedlung nicht weit von Ihrer Hauptstadt entfernt ist. Diese neue Stadt muß nicht unbedingt Zugang zum Meer haben, braucht aber dringend einen Fluß. Klar, ein Fluß ist immer gut, da an seinen Ufern die Sachen hesser gedeihen. Sie brauchen ihn aber auch, um wieder ein Dock errichten zu können, das zwar keine Schiffe bauen und auch nicht mit Europa handeln kann, jedoch als Handelsposten im Binnenbereich unverzichtbar ist. Ein Level-3-Zentrum kann ohne Dock drei Handelsaktionen pro

DER FEIND VERSUCHT, MIT MILIZEN IHREN VORMARSCH ZU STOPPEN



MIT DER KAVALLERIE WERDEN DIE WICHTIGEN FELDER VOR DER ARTILLERIELINIE BESETZT (OBEN).

KURZ VOR DEM STURM! DIE ETWAS ANGESCHLAGENEN KAVALLERISTEN WURDEN AUS DEM GEFECHT GENOMMEN, UM KEINE OBERFLUSSIGEN SCHADEN ZU RISKIEREN (RECHTS)



Esternach von Spani



Runde ausführen, mit einem Level-3-Dock jedoch sechs! Ideal wäre es weiter, wenn die neue Stadt etwas mehr im Landesinneren, am Fuße schneebedeckter Berge läge, da diese Berge in der Regel reichlich Gold und Erz in sich bergen. Der Kurs Ihrer Expansionsstrategie ist somit klar: Die zweite Kolonie wird sich spezialisieren. Ob das nun Gold. Erz oder Holz ist oder ob es sich um die künftige Kornkammer handeln wird, spielt absolut die zweite Geige. Wichtig ist die Nähe zur Hauptstadt und ein mutmaßlicher Überfluß an zumindest zwei Produkten. Bei der Auswahl achten Sie bitte wieder auf das Umfeld. da Sie auch hier wieder Farmen, Forts und (jawohl!) eine Militärakademie brauchen werden. Warum, werden Sie sich fragen, insistiert er jetzt so auf die Nähe zur Hauptstadt? Ganz einfach: Sie sparen bares Geld (respektive Gold) und sind in Ihrer Verteidigung wesentlich effektiver. Bis Sie die neue Stadt wieder hochgepäppelt haben, hat Sie vielleicht ein raffgieriger Feind entdeckt, dessen nächste Siedlung in der Nähe ist. Er hat mit Sicherheit die besseren und zahlreicheren Truppen als Sie hier bis auf weiteres erzeugen können. Also muß auch die militärische Unterstützung durch die Hauptstadt erfolgen, und das im Zweifelsfalle sehr schnell. Da Soldaten über Land recht schnell marschieren können, ist es meist schon zu spät, wenn ein feindlicher Kommandeur im weiteren Umkreis sichthar wird. Bis die Soldaten Ihrer Hauptstadt per Schiff herangebracht würden, ist Ihre neue Perle bereits geschleift oder unter neuer Herrschaft. Da der Auf- und Ausbau nun von Ihrer Hauptstadt stark gefördert wird, kommt es auch darauf an, wie schnell die Güter eintreffen. Je weiter also Ihre zweite Stadt von der Metropole Ihres Reiches entfernt liegt, desto länger dauern Lieferungen, Umgekehrt genauso: Ihre Zweitgründung hat z. B. Zugang zu

enormen Erzvorkommen, was womöglich in Ihrer Hauptstadt recht spärlich vorkommt. Also wird die Zweitstadt über kurz oder lang die dringend benötigten Metalle an die Hauptstadt schicken. Metalle brauchen Sie nicht nur als Baustoff, sondern auch für die Güterherstellung und die Ausrüstung Ihrer Truppen. Letzteres muß im Krisenfalle sehr schnell gehen, weshalb auch hier lange Transportwege fatale Konsequenzen nach sich ziehen können. Haben Sie den Punkt? Gut. Denn nun ist der Aufbau nicht mehr so klein-klein wie bei der ersten Stadt, Durch Lieferungs-Daueraufträge werden Sie Ihre neue Niederlassung sehr schnell hochbringen. Verfahren Sie nun weiter nach diesem Muster.

#### El Dorado

Rekrutieren Sie in Ihrer Hauptstadt nach einiger Zeit einen weiteren Siedler, den Sie diesmal, wieder mit einem diesmal deutlich stärkeren Militär-Detachement über die Berge etwas ins Hinterland schicken. Dort gibt es noch mehr Gold und noch mehr Erz und überhaupt, einfach von allem mehr. Auch von Indianern. Auch von anderen europäischen Raffzähnen. Die Verteidigung muß also hier von Anfang an gut organisiert sein, da der Weg über den Berg beschwerlich ist und auch von schnellen Kavalleristen nur langsam bewältigt werden kann. Finden Sie einen guten Platz, wieder mit Fluß eben, aber mit möglichst vielen Zugängen zu den Bergen. Sie werden sehen: Ihre Gold- und Metallprobleme werden bald Geschichte sein. Allerdings sollten Sie darauf achten, daß wirklich viel Bauplatz für mehrere Forts (neben ein oder zwei Farmen) und wiederum (ja, wirklich!) eine Militärakademie zur Verfügung steht und Sie reichlich Platz für Wohnungen haben, da der Bergbau besonders personalintensiv ist. Habe ich schon erwähnt, daß Sie eine Kirche bauen sollten?



#### SPIELETIPS CONQUEST OF THE NEW WORLD

# onquest lea (Horld

#### Auf einen Blick:

· die Unabhängigkeit Steuerforderungen · Vaterland greift an

SAGEWERKE, GOLDMINEN UND FABRIKEN IN GROSSAUFNAH-ME. WOHL DEM, DER SO VIEL FREIE BAUFLACHEN ZUR VER-FUGUNG HAT.







IHR SEGLER AUF DEM WEG ZU NEUEN UFERN (OBEN). GESCHAFTE UND WOSTATTEN DER STUFE DREI (UNTEN).

#### Die Unabhängigkeit

Je nachdem welche Vorkommen von Bodenschätzen Ihre bisherigen drei Neugründungen aufweisen, sollte Ihre vierte eine eventuelle Lücke schließen. Beobachten Sie bitte genau die Statistiken in Ihrem Zentrumsfenster. Getreide wird nicht nur zur Ernährung, sondern auch zur Produktion dieser Güter verwendet, ohne die überhaupt nichts geht. Wenn also Ihre Getreideproduktion gerade mal den Ernährungsbedarf deckt, wie in aller Welt sollen nun Güter produziert werden? Ihr Güter-Infofenster gibt über die Bedarfslaeinen ausgezeichneten Überblick, nach dem Sie Ihre nächsten Entscheidungen richten können. Dasselbe mit Holz und Metall, Auch diese beiden Stoffe dienen zur Herstellung der Güter. Nachdem Ihre Zweit- und Drittgründungen andere Probleme haben, sollte Ihre Hauptstadt, mittlerweile längst auf Level 4, zum Güterproduktionszentrum avancieren und alle anderen Städte mit diesem Produkt unterstützen, bis diese ebenfalls in die Lage geraten, diesen Produktionszweig aufzubauen. Aber vergessen Sie nicht, daß auch Güter nicht automatisch oder mystisch entstehen, sondern durch vieler Hände harte Arbeit, Ihre Einwohnerübersicht dürfte langsam bei dem Punkt "freie Arbeitskraft" ein Minuszeichen aufweisen. Das bedeutet, Sie brauchen Menschen. Das bedeutet, Sie brauchen Wohnraum. Damit der Ausbau der anderen Städte nicht in Verzug gerät, brauchen Sie das alles schnell. Sofern noch nicht darauf hingewiesen wurde: Bauen Sie eine Kirche bzw. rüsten Sie die bestehende ebenfalls auf Level 4 auf. Bauen Sie eine zweite, Sie können Sie später wieder abreißen (in aller Demut, versteht sich). Aber sorgen Sie für verstärkten Zustrom an neuen Siedlern, da Sie sonst hoffnungslos von einem



DIE ANNALEN DER GESCHICHTE ÜBERBRÜCKEN DIE LADEZEITEN DER RUNDEN. EINIGE GESCHICHTEN SIND ABER WAHRE KLEIN-ODE DER DICHTKUNST UND LOHNEN DIE LEKTURE.

taumeln. Gut, auch das kriegen Sie hin. Nur, jetzt müssen Sie mit Befremden feststellen, daß die Steuerforderungen Ihrer "absolut lovalen" Heimat langsam absurde Größenordnungen erreicht haben. Sie arbeiten sich hier einen ab, während Ludwig der achtundfünfzigste das Finanzierungsloch für sein 25. Lustschloß mit Ihren sauer verdienten Kröten stopfen will. Sobald der Steuerdruck zu groß wird, Ihre Hauptstadt also wegen chronischem Goldmangel in Ihrer weiteren Entwicklung blockiert wird und somit das Fortbestehen Ihrer gesamten Besitzungen gefährdet wird, entschließen Sie sich, nach einem grimmig hingebrummelten "so nicht, Sire" den Geldhahn abzudrehen, indem Sie in den Diplomatieschirm wechseln, den Knopf "Steuern" wählen und die Funktion "automatisch" abschalten. Nach wenigen Runden erfahren Sie, daß sich die "absolute Loyalität" sehr schnell in blinden Haß verkehrt. Lassen Sie die Dinge nun einfach laufen. Wenn Sie in ieder Stadt ca. 10 - 12 Einheiten unter guten Kommandeuren stehen haben, erklären Sie Ihrem Souveran, daß Sie zwar nicht wissen, wie Sie künftig ohne seine Fürbitte beim Papst auskommen sollen, es aber dennoch sofort versuchen werden, indem Sie erklären" "Unabhängigkeit anklicken. Nach einigen Runden werden Sie die Konsequenzen Ih-Produktionsdefizit ins nächste rer anarchistischen Anwandlung

zu spüren bekommen: Ihr eigenes Vaterland greift Sie an! Dreimal! Aus heiterem Himmel! Nicht unbedingt Ihre Hauptstadt, auch die anderen Städte sind davon betroffen. Wenn Sie das überstehen, haben Sie es geschafft: Sie sind frei! Allerdings: Zwischen Ihrer Erklärung und dem Sieg blockiert Ihr Vaterland jeglichen Handel mit Europa. Sollte also eine Ihrer Haupteinkünfte dadurch vorläufig versiegen, müssen die Notgroschen angegriffen werden, für die Sie natürlich im Vorfeld sorgen sollten. Sofern Sie bisher schon Ärger mit anderen Kolonialisten hatten, hört dieser nun vorläufig auf, der neue Status lautet durch die Bank "Neutralität". Der Handel mit Europa kann wieder anlaufen, und zu Ihrer Freude werden Sie feststellen. daß nun auch wesentlich bessere Preise erzielbar sind! Somit sind Sie nun in der Lage, Ihr weiteres Vorgehen forciert durchzuführen. die anderen Städte bis zum Rande Ihrer Kapazitäten auszubauen, weitere Siedlungen aus dem Boden zu stampfen und schließlich, wenn es Ihnen so gefällt, langsam zu beginnen, die anderen Lästigkeiten von schnöden Untertanen absolutistischer europäischer Herrscher zu ärgern. Hierzu müssen Sie jedoch die Grundlagen des Militärwesens nochmals genau studieren, da Sie nun vom Verteidiger ins Lager der Aggressoren, der Angreifer wechseln. Und für so einen EroberungsfeldDie a pokalypse riecht nach Metall aber die Menschheit ist nach micht am Ende!

# EARTHSIEGE 2

"Die texturüberzogenen Objekte in Earthsiege 2 sehen so gut aus, daß Sie leicht eine Schlacht verlieren, während Sie die vielen Details Ihres HERCs bewundern."

IC Game

"Wenn Sie jemals in ein futuristisches Robatpanzerkampfspiel eintauchen wollten, das den ganzen Spaß einer ausgewachsenen Simulation und die schnelle Action eines

heißen Arcade-Games enthält, dann sind Sie hier goldrichtig. Ein MUSS."

Strategy Plus Magazine

Neue Eindrücke mit den Razor-Missionen

- Sehr abwechslungsreiches 3D-Terrain [Mond, Wüste, Stadt]
- Musik in CD-Qualität und phantastische Soundeffekte für totalen Realismus
- 45 Missionen nehmen mit 9 komplett selbst auszurüstenden HERCs immer wieder einen anderen Verlauf
- Hochauflösende Grafiken in SVGA
- Vereinfachtes Cockpit für schnell erlernbare Steuerung
- Atemberaubende Filmsequenzen und Explosionseffekte

O ROM graits a

Kaldon Vorno

three Multime

Landern Sie In



SIERRA

#### SPIELETIPS CONQUEST OF THE NEW WORLD



#### Auf einem Blick:

- · Weiterbildungs-
- Angriffsverhalten
- Angrittsvernatte • die Taktiken
- die Taktiken
   Boni im Gefecht
- Bürgerwehren
   Attacke

ACHTEN SIE BEI DER ERNEN-NUNG NEUER KOMMANDAN-TEN AUF DIE ANZÄHL DER ANGRIFFE UND DIE MAXIMAL KOMMANDIERBARE EINHEITEN-ZAHL (RECHTS). IHR FORT SOLLTE VORHER ABER BEREITS DIE AUSBAUSTUTE VIER ER-REICHT HABEN (UNTEN LINKS).





zug muß einiges an Vorbereitung erfolgen.

#### Forts, Akademien und Soldaten

Während der bereits erfolgten Gefechte haben Sie womöglich des öfteren mit Befremden festgestellt, daß Ihre Jungs recht schnell aufgeben, schlecht treffen und dafür sehr verwundbar sind. Die anderen scheinen immer einen Deut schneller, treffsicherer und überhaupt besser zu sein. Es ist schon ein Kreuz! Aber Sie haben eine sehr effiziente Möglichkeit, die traurigen Umstände zu andern: Investieren Sie Teile Ihres Goldes in Militärakademien. Wie eine solche funktioniert, können Sie in epischer Breite dem Handbuch entnehmen. Wichtig ist, daß Sie mehrere solcher Einrichtungen bauen, obwohl das nicht zwingend notwendig ist. Der Weiterbildungseffekt einer Akademie betrifft alle Soldaten Ihres Reiches. Allerdings kostet

das ein Schweinegeld und wird bei Goldmangel recht schnell unerschwinglich. Bevor Sie also nur unregelmäßig in einer Stadt forschen, bauen Sie mehrere Akademien und investieren pro Stadt nur kleinere Beträge in die jeweiligen Gebiete. Der Effekt kumuliert nun, und Ihre Fortschritte gehen schnell voran! Bereits nach Erreichung des ersten Grades im Gebiet Angriff werden Sie mit Freuden feststellen, daß Ihre Kerls wirklich besser treffen. Planen Sie also bei jeder Neugründung auch den Platz für eine Akademie! Die Priorität der ersten Forschungen sollte vor allem dem Bereich "Kommandeure" gelten. So ein Kommandeur kann nur eine begrenzte Anzahl von Truppen befehligen und mit diesen auch zunächst nur wenige Angriffe durchführen, Jedoch sind bereits die Kommandeure, die Sie aus einem Level-4-Zentrum erhalten, ganz gut zunächst. Stellen Sie die

Anzahl der Angriffe auf fünf oder besser sechs ein; die restlichen Punkte verwenden Sie dann für die "Anzahl der Einheiten", so daß Ihr neuer Leutnant so ca. 12 oder 13 Einheiten befehligen kann. Mit einem solchen Kontingent ist er allen anderen Kommandeuren des Feindes zahlenmäßig überlegen. Beobachten Sie bei Angriffen auf Ihre Siedlungen, wie viele Angriffe der Feind durchführen kann und wie viele Einheiten er mit sich führt. Bei der Verteilung gewonnener Erfahrungspunkte achten Sie nun darauf, immer etwas darüber zu liegen. Bei der Forschung sollten Sie nach dem Kommandeur einen weiteren Schwerpunkt auf das Angriffsverhalten Ihrer Kavallerie legen, da diese ja meist vorne steht und sicher gut daran täte, ein wenig zu treffen. Die ersten Level der Verteidigungsfähigkeit sind relativ billig und können von einer reichen Stadt durch einmalige Zuwendungen sehr schnell erreicht werden. Ihre Soldaten werden's Ihnen danken!

#### Die Taktiken

Gut, das "Schlachtfeld" erscheint ein wenig klein mit seinen beiden Reserveräumen und den drei x vier Feldern. Aber, wie Sie viel-

leicht schon gemerkt haben, ist doch ein gewisses Know-how notwendig, um nicht andauernd eins auf die Mütze zu bekommen. Der Feind versucht, alle erhältlichen Boni im Gefecht für sich zu nutzen. Diese entstehen durch Beschuß von mehreren Seiten und durch Beschuß mit gemischten Waffen. Die Kavallerie erhält einen Angriffsbonus, wenn Sie aus dem Lauf heraus angreift, also ein Feld zwischen sich und dem Feind übergueren muß, bevor Sie zum Schuß kommt. Trainieren Sie mit unterschiedlichen Stärkeeinstellungen mit dem dafür zur Verfügung stehenden Trainingsprogramm, damit Sie ein Gefühl für das bestmögliche Vorgehen erhalten. Versuchen Sie, den Feind in exponierte Positionen zu locken. damit Sie ihn anschließend von mehreren Seiten mit gemischten Waffen bekämpfen können, Vereiteln Sie seine Bestrebung, sich günstige Ausgangspositionen zu erobern, indem Sie diese zunächst mit Ihrer Kavallerie blockieren, die Sie anschließend wieder zurückziehen und durch vorrückende Infanterie ersetzen. Ihre Artillerie wird zu Beginn nicht viel treffen, sondern nur in Verbindung mit anderen Waffengattungen die Effizienz des ge-

#### SPIELETIPS

samten Angriffes deutlich erhöhen. Wenn Sie im Laufe der Zeit pro Trupp mehr Soldaten haben, als momentan auf dem Felde Platz finden, kein Problem! Setzen Sie nicht alle Kavalleristen auf einmal ein, sondern ziehen Sie beschädigte vom Gefecht ab. um sie durch neue zu ersetzen. Auch hier gilt, daß eine beschädigte Einheit, die in der Kolonie wieder zur alten Stärke finden wird, besser als eine neue ist, da auch die Einheiten mit zunehmender Erfahrung besser werden. Bei entsprechender Truppenstärke in Ihrer Kolonie sollten Sie die mit roten Nummern gekennzeichneten Bürgerwehren nur im Notfall einsetzen, da bei Verlust einer solchen Einheit die Bevölkerunszahl abnimmt, was anschließend wieder Arbeitskraftmangel bedeutet.

#### Attacke!

Sobald Sie einen Angriffskrieg führen wollen, müssen Sie etwas umdenken. Ihre Kolonien werden sicher mit Gegenangriffen bedacht, was eine unverminderte Besatzung erfordert. Aus diesem Grunde sollten Sie bei jeder Neugründung Platz für zwei oder drei Forts haben, da (siehe Handbuch) ein jedes Fort nur eine bestimmte Anzahl von Soldaten unterstützen kann, Schon allein aus diesem Grunde nützt es nichts, nur zweioder drei gut ausgebaute Städte zu besitzen, die zwar kommerziell in jeder Hinsicht erfolgreich, militärisch jedoch nicht in der Lage

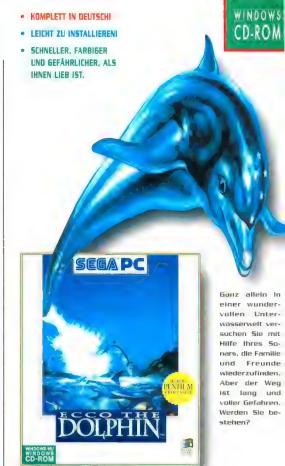
sind, entsprechend zu rüsten. Zudem lohnt es nicht, einen einzigen starken Trupp auf Eroberungstour zu schicken. Er wird zwar die ersten Gefechte gewinnen, jedoch sicher nicht ohne Verluste. Der Feind schlägt sofort zurück und schwächt die Truppe abermals. Das kann nicht lange gutgehen, weshalb Sie immer mindestens zwei, besser drei Trupps gemeinsam operieren lassen. Vernichten Sie die Städte nicht, sondern nehmen Sie diese ein. Erstens fördert das Ihren Wohlstand. zweitens können sich Ihre Truppen dort wieder regenerieren. Mit Ihren Superkommandeuren, Ihren gut ausgebildeten Soldaten und dem reichen Nachschub aus Ihren wohlhabenden Städten werden Sie aber keine größeren Probleme mehr haben.

So, jetzt dürften die ersten 100 bis 120 Jahre vergangen sein. Wir verlassen Sie jetzt, denn, verdammt, Sie sind jetzt ein großer Souveran, ein König, ein Präsident oder was auch immer Sie sein wollen! Sie sind ein beanadeter Feldherr, unterstützt durch lovale, bestens motivierte Truppen, kommandieren Feldherren, die ihrerseits mit einem Ruf wie Donnerhall über die Schlachtfelder hinaus den Feind durch ihre bloße Präsenz bis ins Mark seiner Knochen erschrecken, Sie gebieten über reiche Städte, Zehntausende von treu ergebenen Untertanen - was brauchen Sie da uns noch?

**Uwe Symanek** 



KLEINERE SABOTAGE-AKTIONEN SCHWACHEN IHREN GEGNER, BEVOR SIE ZUM GROSSANGRIFF ÜBERGEHEN.





Endlich verkraften moderne PCs die geballte Action von SE6A. Ab sofort sind die besten Videospiele auch für PC erhältlich. Z.B. ECCO THE DOLPHIN. der 30-Level-Tiefsee-Klassiker mit packender und superschneller SE6A-Grafik, bringt die ganze Erfahrung von SE6A auf Ihren PC. Dafür

gab's geniale 80 % Spielspaß von PC-Games 3/96





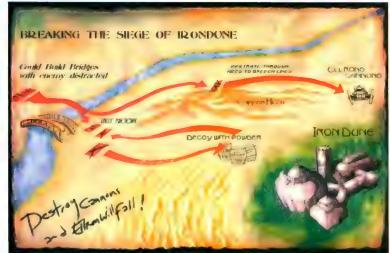
#### Auf einen Blick:

- Tempel von Agrippa
- Saturn/Feuer
   Venus/Wasser
- Venus/WasserJupiter/Luft
- Reisen durch die Eastlands/
- Planetarium
- Tastatur
- Jupiter/Asylum/
   Luft

Die Eastlands - immer eine Reise wert - waren verwüstet, es herrschte eine unheimliche Geisterstimmung. Vier berühmte Persönlichkeiten galten als vermißt. Es mußte etwas getan werden, und zwar schnell. Ich reiste in die Wüste und gelangte zum Tempel von Agrippa, wo ich meine unglaubliche Rettungsaktion startete. Wenn ich damals gewußt hätte, was mich dort erwarten würde.

#### Tempel von Agrippa

Kurz vor dem Tempel betrat ich eine Crypta, wo mir aus einem Sarg heraus eine spielende Geige und aus einer brennenden Kerze der Geist eines Mädchens, das



# ZORK NESIS

mich eindringlich um Hilfe bat, erschien. Nun sicher, daß hier manches im argen war, ging ich weiter zum Tempeltor. Ein kleines Schild über dem Türklopfer gab mir den Hinweis, ich fügte Mond und Sonne zusammen und betrat den Tempel.

Ein Stück weiter rechts gelangte ich durch eine offene Tür in eine

Bibliothek, wo sich auf einem Bord einige Bücher fanden, die mir Aufschluß gaben über das. was mich noch erwarten sollte. Ich verließ den Raum durch eine andere Tür und gelangte auf einen Rundgang. Genau geradeaus kam ich zu einem kleinen Hof. Den Zeiger der dort stehenden Sonnenuhr steckte ich in meine Tasche, ging wieder zurück zum Rundgang, einmal herum und hinein in ein Labor. Auf einem Tisch fanden sich hier vier zerbrochene Zeichen, stehend für die Planeten Jupiter, Murz, Saturn und Venus. Weiter hinten im Raum fand ich, die Leiter hoch. ein Buch mit Zeichnungen, rechts auf dem Tisch ein Bild des Mädchens, dessen Geist ich schon gesehen habe, hinten im Erker eine sehr aufschlußreiche Schriftrolle und sechs Drehscheiben, die mir weitere Hinweise gaben. Ich verließ das Labor, ging den Rund-

gang einmal halb herum und kam zu einem Durchgang, in dem das Bild der Venus hing (Tips zum Spiel). Weiter geradeaus gelangte ich in eine große Halle, in deren Mitte vier Särge standen. In ihnen lagen die vier vermißten Personen: Madame Sophia, Dr. Sartorius, General Kaine und der Mönch Malveaux. Die Kopfbüsten über den leblosen Körpern verrieten mir, welcher Planet ieder Person zugeordnet ist, die Geister sprachen zu mir (anklicken) und meine Aufgabe war klar: Ich mußte die Elemente wieder vereinen.

#### Saturn/Feuer

Ich wanderte zurück in die Bibliothek, geradeaus zu den verschiebbaren Raumteilern, die, zur Seite geschoben, einen Durchgang freigaben. Ich stand nun vor einer Drehscheibe, wo ich den Kopf der Figur auf das Feuerzeichen drehte: die Tür ging auf,



104 FUGEN SIE MOND UND SONNE ZUSAMMEN, ÖFFNET SICH DIE

und ich betrat einen düsteren Raum, in dessen Mitte sich eine weitere Sonnenuhr befand. In diese steckte ich den Stab aus der ersten und drehte diesen so lange, bis sein Schatten auf das Saturn-Zeichen fiel. Wieder öffnete sich eine Tür. Gleich am Eingang zu diesem neuen Raum fand ich einen Spiegel. Ich nahm ihn und hängte ihn an den ganz linken Haken über den Kerzen, Im Spiegel sah ich eine blau flackernde Kerze. Ich drehte mich um, nahm die Kerze auf, berührte die Flamme und hatte meine erste Aufgabe erfüllt. Ich befand mich wieder in der großen Halle an einer Art Altar. Hier berührte ich das Feuerzeichen, sah einen hellen Schein, der den Sarg von Malveaux erleuchtete, berührte (klicken) diesen, und sein Geist sprach erneut zu mir.

#### Venus/Wasser

In der Mitte links gelangte ich zu zwei Türen mit einem Panflötenund einem Wasserspiel, Ich lauschte dem Panflötenspieler und stellte auf der anderen Seite das Wasserspiel genau in der Tonfolge ein (1, 4, 5). Nun hatte ich Zugang zu einem Turmzimmer hinter der linken der beiden Türen. Dort studierte ich die Bilder, drehte die große Sanduhr um und setzte mich in den Sessel. Jetzt drehte ich mich so lange nach rechts, bis ich vor mir auf dem Balkon eine Säge sah und hörte. Ich nahm die Säge, setzte mich zurück und drehte mich nach links, bis ich in der Eiszeit angekommen war. Ich ging wieder auf den Balkon, sägte einen großen Eiszapfen ab, setzte mich zurück, drehte wieder nach rechts bis in die Vulkanzeit und ging wieder auf den Balkon. Die Hitze hatte den Eiszapfen geschmolzen. Ich faßte in die Wasserschale und fand mich am Altar wieder. Hier berührte ich die Schale, sah wieder einen Sarg erleuchtet und lauschte diesmal Sophias Geist.

#### Murz/Erde

Hinter dem Zugang zum Wasserturm, ganz links in der Halle, stand ich nun vor einer verschlossenen Eisentür. Ich hob die Fingerknochen auf, unter denen sich die Zeichen für Erde und Blei befanden, und ging durch die Tür. Den Hebel an der Treppe legte ich um. Oben betrat ich eine Höhle, sah gleich durch das Fernrohr und ging weiter die Treppe hinauf. Am dortigen Schaltpult stellte ich das Erde-Zeichen ein, setzte mich in die Karre, und ab ging die Fahrt. Uff. eine Achterbahn ist nichts dagegen! Wieder ging es eine Treppe hinauf, Kurz hatte ich die auf dem Tisch stehende schwarze Statue angefaßt, und schon befand ich mich wieder am Altar, drückte das Symbol ein und lauschte den Worten von Kaine.

#### Jupiter/Luft

An der gegenüberliegenden Ecke der Halle betrat ich nun einen Raum, in dem sich fünf Hörner befanden. Ich lauschte ihren Tönen und stellte fest, daß das blaue Horn Windgeräusche abgab. So stieß ich noch einmal in dieses und schaute nun auf ein Sternenbild herab, wo sich kurz das Symbol Jupiters zeigte. Zunächst schaltete ich alle blinkenden, lilafarbenen Sterne aus, klickte dann auf den nicht leuchtenden, mittleren blauen Stern und bekam als Lohn eine Wendeltreppe herabgefahren, die mich zu einer Windmaschine führte. Diese schaute ich mir von allen Seiten genau an. An der rechten Seite fand ich gleich unter der Glaskuppel das Bild einer Kakerlake (Bad Mojo?), das ich eindrückte - die Maschine war eingeschaltet. Am unteren Rand der Maschine prägte ich mir die Farbpalette genau ein und ging wieder zur Vorderfront, Dort schaltete ich Blau und Gelb auf Voll, Grün und Türkis blieben wie sie waren und Rot stellte ich auf Halb. Nun berührte ich die Glaskuppel und fand mich wieder am Altar, drückte das Symbol ein und lauschte diesmal allen vier Geistern, die mir zum Schluß eine Leuchtkugel überließen.

#### Reisen durch die Eastlands/ Planetarium

Meine Aufgaben im Tempel waren zunächst erfüllt, ich mußte mich nun nach einer Möglichkeit umsehen, die Wirkstätten von Sophia, Malveaux, Kaine und Sartorius

#### 000 n

#### TASTATUR

MS-DOS

Maussteuerung durch das Spiel

Save Ctrl\_S Ctrl-R Restore Ctrl-O Ouit

Ctrl-P Einstellungen Space Abbrechen der Videos

#### Windows 95

Maussteuerung durch das Spiel. Menue in Scroll-Bar

Space Abbrechen der Videos Onscreen-Tips (nur im Tempel von Agrippa)

außerhalb des Tempels eine kleine Ermunterung

Ein Gag am Rande: Tippen Sie doch mal in Großbuchstaben HELLO SAILOR während des Spiels.

aufsuchen zu können. Ich ging um das Altarpodest herum, hin zu einem kuppelartigen Gebäude mit einem Zugang nach unten, Hier stand ich vor einem Planetenmodell. Ich schob den Hebel des linken Pultes zur Mitte und ließ ihn ganz rechts einrasten. Nun legte ich die Leuchtkugel in den Greifarm, schob den Hebel wieder in die Mitte und von dort ganz nach oben - die Kugel wurde in das Modell hinauftransportiert und fand dort in einer Halterung ihren Platz. Nun konnte ich den Hebel des rechten Pultes bewegen. Ein Klingelton sagte mir, wenn ich einen der anzusteuernden Planeten im Visier hatte. Ich ließ schnell den Hebel los und wurde an mein Ziel transportiert. (nemesis6.sav)

#### Jupiter/Asylum/Luft

Ich befand mich vor Dr. Sartorius' Nervenheilanstalt - "Haus des Schreckens" wäre wohl die zutreffendere Bezeichnung - und ging durch die Öffnung nach rechts. Ein Stück weiter fand ich einen Fahrstuhl, Ich betrat ihn, drückte auf der Schalttafel rechts den "Tür zu"-Knopf und links auf der Schalttafel den Knopf "B" für das Kellergeschoß. Tür wieder auf. und ich fand mich mitten im Gruselkabinett wieder. In einer der 105





#### AN INVITATION:

We invite all the citizens of the Empire to read this book to ponder in their hearts the message it contains and then to ask the Implementors, in the name of Yoruk himself, if it is not undeniably, irrefutably and without doubtably true Those who pursue this course, the right and proper course of Science and Progress, rather than clinging to the older tenets of the tearful and folkish Brogmoidism. and that it is not samply the good nature of thus one fellow that keeps it and us from falling into the Great Void

AUF DAS ZUSAMMENSPIEL VON MONDEN, ELEMENTEN UND METALLEN KOMMT ES AN.

#### SPIELETIPS ZORK NEMESIS

# ZORK 1 + M E N I N

#### Auf einen Blick:

- Venus/ Konservatorium/ Wasser
- Bug-Report
   Murz/Irondune/
- Zork Online

Boxen entdeckte ich eine kopflose, in einer anderen eine komplette Leiche. Ich nahm die komplette und legte sie in die Guillotine. Nun ging ich zum Schaltpult in der Mitte des Raumes. Dort betätigte ich erst den linken, dann den mittleren und zuletzt den rechten Hebel und holte mir dann den nun abgetrennten Kopf, mit dem ich ins Erdgeschoß (1) zurückfuhr. Zunächst wandte ich mich nach links, spielte in einem Archiv mit einer Taschenlampe, durchstöberte ein paar Akten und ging weiter in einen Raum, in dem einige Köpfe aufgestellt waren. Ich ging zu dem Tisch und setzte den Kopf aus meiner Tasche auf das noch freie Gestell und siehe da, er hatte mir was zu sagen! Ich drückte nacheinander alle Knöpfe, Schließlich erfuhr ich von ihm eine Zahlenfolge.

Angewidert wandte ich mich ab und dem Kühlbehälter auf der anderen Seite zu. Diesen öffnete ich und entnahm ihm einen kleinen Safe, der gleich seinen Platz im Röntgengerät fand. Ich drückte den hellbraunen Hebel und sah mir den nun durchsichtigen Behälter genauer an. Hmmm, nun hatte ich noch zwei Zahlen und

sah einen Schlüssel. Ich ging noch näher heran und gab die Zahlenkombination ein: 36 - 24 -36 - 20 - 18, Siehe da - Sesam öffne dich - ich entnahm einen Topf mit einer bräunlichen Masse. Damit ging ich zur entgegengesetzten Seite des Raumes und setzte ihn in die Halterung über der Schüssel ein. Schwupps, übrig blieb ein Schlüssel, mit dem ich nun im Fahrstuhl Zugang zur Etage 20 erhielt. Wieder befand ich mich auf einem Rundgang, Gleich rechts entdeckte ich eine pulsierende Tür - seltsam. Im nächsten Raum lief es mir eiskalt den Rücken herunter: Genexperimente? Als ich mir das Podest rechts neben dem unheimlichen Stuhl näher betrachten wollte, wurde ich freundlichst aufgefordert, Platz zu nehmen. Was soll's, ich setzte mich auf den Stuhl und bekam prompt eine Art Gehirnwäsche verpaßt. Noch schwummrig im Kopf, wankte ich aus dem Raum heraus und auf die pulsierende Tür zu, die ich nun öffnen konnte. Dahinter verbarg sich ein weiterer Aufzug, der noch weiter hinauffuhr. Ich schaute mir alle Schaukästen gründlichst an. In dem in der Mitte, an der Wand gegenüber dem Aufzug, fand ich in einem Kästchen einen Gummihammer, steckte ihn ein, spielte im Schaukasten daneben ein wenig mit dem Miniatur-Asylum (die Öffnung oben am Modell muß letztendlich offen sein) und ging wieder zurück, rechts in einen Ausstellungsraum, wie ich grausiger noch keinen gesehen hatte.

Ich schaute mich ein wenig um





MIT DEM KRYPTOGRAMM KÖNNEN SIE DIE TÜR ZUM MUSEUM ÖFFNEN.

und blieb vor dem Kasten mit dem winkenden Arm stehen. Mit dem Gummihammer schlug ich das Glas ein und nahm den Arm an mich. Jetzt galt mein Interesse der blitzenden Schalttafel an der Frontseite. Mit dem Arm schaltete ich die Impulse aus und ging durch die Tür zu einer Leiter, kletterte hinauf und gelangte in den Turm - das Labor. Ich ging zum Wasserbecken, ließ erst Wasser ein-, dann wieder ablaufen. Nun zum Tisch in der Mitte des Raumes. Auf die richtige Mischung kam es an; den Hebel der Sauerstoffflasche nach links, den von Wasserstoff nach rechts, den großen Hebel umlegen, nun den Sauerstoffhebel wieder nach rechts, wieder den großen Hebel umlegen, etwas Helium dazu, und das begehrte Luft-Zeichen war geschaffen. Ich berührte es und wurde wieder zum Altar im Tempel transportiert, wo ich das Zeichen einsetzte. Kurz schaute ich in Vertiefung in der Mitte, hörte Sartorius Geist zu mir sprechen und ging wieder in das Planetarium. bereit zur nächsten Aufgabe. (nemesis1.sav)

Venus/Konservatorium/Wasser

Um meine Nerven wieder zu beruhigen, führte mich mein nächster Weg über die Venus zu Sophias Konservatorium. Rechts an der Wand sah ich eine Tafel der Aufstellung des Orchesters. Ich betrat die Übungsbühne, sammelte zunächst alle Instrumente ein

und legte sie dann, genau nach Plan, auf die zugehörigen Stühle. Sobald alle Instrumente an ihrem Platz lagen, erklang Sophias Stimmen. Sie verriet mir eine Notenfolge, die ich mir einprägte: C - D - E - B - G.

Ich ging weiter durch den kleinen Gang in eine große Halle, hier geradeaus und am anderen Ende nach links in Sophias Büro. Rechts stand ein Tisch, in dem ich eine Stimmgabel fand, Daneben gab es ein paar Schallplatten. Ich blätterte sie durch und nahm zwei mit. Die Stimmgabel steckte ich in die Vorrichtung über den Tasten am Piano, ließ sie erklingen und spielte den Tonnach: Ahhhhhh! Klick - schnell ging ich um das Piano herum, schaute hinein und fand einen kleinen Schlüssel. Diesen steckte ich in die Tiffany-Lampe auf dem Schreibtisch, zog an der Schnur und sah vor mir einen Plan des Konservatoriums, Bevor ich das Büro wieder verließ, las ich noch einige Briefe, die ich in den Schubladen des Schreibtisches fand. Ich ging nochmals zum Proberaum und hörte mir auf dem Grammophon (ankurbeln nicht vergessen!) die Schallplatten an: erst vorwärts, dann den kleinen oberen Hebel gedreht und rückwärts. Besonders interessant war das Rückwärtsspielen von Alexandrias Platte, denn so lernte ich die Zork sche Fanfare kennen.

Nun ging ich wieder in die Halle, die Treppe hinauf und gleich rechts in einen Schlafraum. Ganz hinten befand sich Alexandrias Reich. Auf der Kommode fanden sich ein Spiegel und ein Kästchen, unter einem losen Fußbodenbrett einige Briefe, auf dem Nachttisch zwei Bücher und auf



PAS TRANSPORTSYSTEM. SIND DIE PLANETEN IN DIESER STEL-LUNG, RASTEN SIE IN FOLGENPER REHERFOLGE EIN: KLOSTER, KONSERVATORIUM, IRONDUNE, ASYLUM.

#### BUG-REPORT - Benutzen Sie unter

Win95 keinesfalls die Ctrl-Befehle - das Spiel hängt sich sofort auf.

 Wenn Sie unter Win95 eine andere Anwendung zusätzlich zu ZORK öffnen, ist außer der Speicherfunktion auch der Sound weg.





JEDEM GLASBILD ENTSPRICHT GENAU EIN RITTER

dem Bett ein Album mit Plakaten von Alexandrias Auftritten. Ein Plakat nahm ich mit, verließ den Raum und ging weiter in Sophias Zimmer. Hier gab es Lesestoff auf dem Frisiertisch und auf dem Canapé und interessante Neuigkeiten bei einem Blick in die Badewanne hinter dem Raumteiler. Wieder in der Halle, ging ich die Treppe hinunter. In den Zuschauerraum ließ man mich nicht hinein. Ich ging zu dem zerrissenen Plakat neben der Heizungsraumtür und klebte das aus Alexandrias Zimmer darüber. Ich befand mich nun in der Vergangenheit, kurz vor Beginn des Konzertes.

Schnell lief ich zum Kassenhäuschen gegenüber von Sophias Büro und holte mir ein Ticket, mit dem ich jetzt in den Zuschauerraum eintreten konnte (Ticket als Cursor). Gleich hinter der Tür ging ich die Treppe hoch, nach rechts und weiter hoch in den 2. Stock. Hinter der 4. Tür von hinten befand sich meine Loge, in der ich mir durch ein Opernglas Alexandrias Auftritt ansah. Es war toll! Anschließend ging es wieder nach unten und auf die

Bühne. Da hatte ich mir etwas

eingebrockt: Ich mußte die Zork'sche Fanfare spielen. Ich nahm den Taktstock auf, erinnerte mich, wo die einzelnen Instrumente sich befanden, und an die Fanfare, und dirigierte diese: Popperkeg, Nambino, Popperkeg, Wertmizer, Violine. Das Licht ging an. Hinter die Bühne fand ich auf einer Kiste eine Nachricht und in einem der Bühnenbilder einen kreisrunden Durchaana.





DURCH DEN BRUNNEN GELAN-GEN SIE ZU ALEXANDRIA, DIE NUR MIT GOLDENEN RINGEN GERETTET WERDEN KANN.

der blockiert war. Am roten Vorhang entlang fand ich mich in einem Schaltraum wieder, blätterte den Bilderkatalog durch und hatte eine Idee. Ich drückte den roten, dann alle blauen Knöpfe am Schaltpult, die einem Bild ohne Durchgang entsprachen und konnte nun durch das Loch im Bühnenbild hindurch (2, 3, 4, 6). Von hier aus kam ich über eine Treppe in den Requisitenraum. Ich stellte mich auf die Trommel. drehte an der Kurbel und rutschte durch die Trommel hinab in den Heizungsraum. Im Boden befand sich ein Abfluß, darauf Alexandrias Amulett. Als ich danach greifen wollte, fiel es ins Wasser, also nichts wie hinterher. Ich tauchte danach, fand es und kehrte schnell in den Heizungsraum zurück. Das Amulett hängte ich bei den Zählern an der Wand an den 2. Hebel von links, sprang wieder ins Wasser und schwamm durch die Tür unter Wasser hindurch mitten hinein in eine Höhle. Ich befand mich also wieder in der Gegenwart. Aus der grünen Statue nahm ich eine Scheibe. aus einer Ausbuchtung einen grünen Kristallsplitter und ging in die Mitte des Raumes zu einem Ofen, in den ich den Kristall hineinwarf - es entstand ein schwarzer Kristall. Nun warf ich die Scheibe in den Ofen. An der Höhlenwand war ein Schild angebracht, das den Standort der einzelnen Kristalle und den ihnen zugeordneten Ton angab. In der richtigen Reihenfolge (C - D - E -B - G) schaltete ich die Kristalle ein, wobei G der schwarze Kristall war. Ich berührte das nun im Ofen liegende Wasser-Zeichen, gelangte zurück zum Altar-Tempel, drückte es ein, hörte Sophias Geist, ging ins Planetarium und startete meine nächste Aufgabe. (nemesis2.sav)

#### Murz/Irondune/Erde

Ich landete auf dem Turm von Kaines Domizil, bediente den Hebel und fuhr hinab. Zunächst wollte ich mir das Obergeschoß ansehen. In Kaines Zimmer entdeckte ich vorne am Tisch eine Nachricht, auf der anderen Seite ein paar Briefe und eine Phiole Nitro, mit der ich die Truhe aufsprengte. Besonders interessant war die Schlachtfeldkarte. Es gab im Zimmer noch einige Briefe und Fotos, dann ging es weiter die Treppe hinauf zum Spielzimmer. Ich sah die Tafel an der Wand und probierte alle Möglichkeiten am Billardtisch aus (Knopf 1 - 4, dann 5) und schaute mir danach die Lage der Kugeln im Schlitz an, schrieb mir die Zahlenfolgen auf und ging weiter in Luciens Zimmer, Halb unter dem Kleiderschrank versteckt fand ich etwas Schießpulver, ansonsten wieder iede Menge zu lesen und auf einer Staffelei einen Pinsel. Mit diesem ging ich über die Leinwand und machte eine geheime Botschaft sichtbar. Die Farbpalette auf dem kleinen Tisch sprach Bände. Nun war es Zeit für das Untergeschoß. Die große Tür unter dem Treppenkomplex stand offen. Gleich dahinter lag rechts ein Schwertgriff. Ich nahm ihn und ging zum Kamin, wo ich die Schwertspitze fand. Beides fügte ich zusammen, nahm das Schwert und ging wieder in die Eingangshalle. Hier nach links zu einem Ritter, dem ich das Schwert in

#### O ZORK ONLINE

Wenn die Alchemie Sie fasziniert, holen Sie sich Elementares aus dem Datennetz:

#### CompuServe:

Activision E-Mail 76004,2122

- technische Hilfe vom Hersteller GO GAMBPUB
- technische Hilfe
- GO Gamers Forum
- Tips & Tricks von Usern

#### Internet:

http://www.activision.com

- technische Hilfe, Fragen
- support@activision.com
   E-Mail-Adresse Activision

#### Mailbox:

UK (310) 479-1335

- technische Hilfe

Wenn die Elemente trotz allem stärker sind als Sie:

#### SPIELETIPS ZORK NEMESIS



#### Auf einen Blick:

- Frage und Antwort Saturn/Kloster/
- Rettung/ Quintessenz

den Hüftgürtel steckte. Eine Tür öffnete sich - dahinter verbarg sich eine Art Museum mit fünf Glasbildern, Jedes Bild stellte einen der fünf Ritter, verteilt in Irondune, dar. Ich merkte mir genau, welcher die Augenklappe auf, welcher sie zu hatte, ging zu allen fünf Rittern und überprüfte. ob die Klappen richtig gestellt waren. Nachdem ich den letzten Ritter, im Museum, sehend gemacht hatte, öffnete sich neben ihm ein Durchgang zum Folterkeller. Die gefolterten Seelen sprachen zu mir, ich merkte mir die Zahlen, die ich hörte, und ging wieder in den großen Raum mit dem Kamin, Gleich hinter der Tür stand links eine Hundestatue. Ich zog am Hundeohr, öffnete die

Klappe am Hinterteil, legte das Schießpulver hinein, schloß die Klappe, zog am Schwanz -Wrumm! - die gegenüberliegende Tür war offen. Hinter dieser befand sich das Kriegszimmer, Ich öffnete den 2. Spieltisch von rechts und erinnerte mich an den Lageplan aus Kaines Truhe und die Zahlen aus der Folterkammer: 10 - 1 - 9 - 6 - 12 - Enter.

Nun war es möglich, Irondune durch das Tor in der Halle zu verlassen. Vorher ging ich jedoch noch einmal in das Museum, rechts zu einem Schaukasten. Dort fand ich einen flaschenähnlichen Behälter, öffnete ihn, nahm aus dem oberen kleinen Etui einen Sprengsatz, legte diesen in den Behälter, schloß diesen und lief schnell (!) aus der großen Tür, durch ein paar Gänge zu einem Panzer. In dessen Innenraum verstaute ich den Sprengsatz in einem Transportbehälter und ging zum Steuerpult. Dort gab ich die Zahlenkombination Nr. 3 der Billardkugel (7 - 4 - 1 - 9 - 5 - 3) ein, spielte am Joystick und los ging es zu einem anderen Gebäude, wo mich eine



DIE KOMBINATION FÜR DEN PANZER ERHALTEN SIE IM SPIEL-ZIMMER



NICHT ZU WARM UND NICHT ZU KALT, AUF DIE RICHTIGE TEMPERATUR KOMMT ES AN.



#### FRAGE UND ANTWORT

Windows 95 oder MS-DOS, ist es egal, welche Version ich installiere?

Der Hersteller selbst empfiehlt Win95, und das mit Recht. Im DOS-Mode können Sie nicht über die viel einfachere Bedienung des Menüs über Scroll-Bar verfügen, Sie haben die amerikanische Tastatur geladen und ganz allgemein ist die Grafikqualität minderwertiger.

#### Ich habe Win95 installiert, mitten im Spiel ist plötzlich das Speichern nicht mehr möglich, warum?

ZORK reagiert sehr empfindlich. Sie sollten, während das Spiel geladen ist, keine anderen Anwendungen geöffnet haben. Selbst wenn Sie über genügend Arbeitsspeicher verfügen (Testrechner 24 MB RAM), nimmt ZORK jede "Einmischung" übel.

#### Während des Spiels unter Win95 kann ich im Spiel immer nur ein Item aufnehmen, warum?

Sie haben die rechte Maustaste belegt. Wechseln Sie in das Maus-Steuerfeld und stellen Sie für die rechte Maustaste die Funktion "keine" ein.

#### Es gelingt mir nicht, in Irondune das Schwert über dem Kamin zusammenzufügen.

Sie halten den Schwertgriff in der Hand. Klicken Sie damit nicht auf die Schwertspitze, sondern links daneben, eben dahin, wohin der Griff gehört.

#### Kann man in Zork Nemesis sterben?

Ja, und zwar häufig. Speichern Sie regelmäßig.

Ich stellte das Zeichen für Erde ein, legte den großen Hebel um. nahm die Form aus der Lade und ging zu einem Aufzug, bediente den Hebel und fuhr hinab. Auch hier unten gab es eine Maschine. Ich legte die Form hinein und ging zum Schaltpult, drückte den roten Knopf, stellte die richtige Temperatur ein und ging wieder zur Maschine, drückte den Arm-Knopf, dann den Ventilator-Knopf und hatte das Zeichen für Erde geschaffen. Ich berührte es, landete wieder am Altar, drückte es ein, hörte Kaines Geist und reiste per Planetenexpress weiter. (nemesis3.sav)

#### Saturn/Kloster/Feuer

Auf dem Klostergelände wandte ich mich zunächst nach rechts, ging durch den Torbogen und drehte mich um. Unter der rechten Säule fand ich einen Zorkmid, nahm ihn mit und ging durch die Ruinen, die Treppe hoch zur Klostertür. Hier drehte ich mich nach rechts und schlüpfte durch ein Bodenloch in das Kloster selbst -Malveauxs Reich, Gleich am Eingang befand sich ein Opferstock.

große Maschine magisch anzog. Ich warf meinen Zorkmid in den Schlitz und schaute mir die sechs Zettel an, die ich dafür bekam, Auf jedem war ein Symbol, das eine bestimmte Gemütsstimmung darstellte. Den Zorkmid konnte ich wieder aus der Box nehmen. Ich warf ihn wieder ein und bekam einen neuen Satz Zettel. Kurz später war klar, wofür. An der Wand waren die Köpfe von sechs Göttern angebracht. Ich nahm aus den Schalen darunter die Schilder mit den mir bekannten Symbolen, hörte mir an, was die einzelnen Götter zu sagen hatten, befestigte das Schild mit der passenden Gemütsstimmung unter den Köpfen und notierte mir, in welcher Reihenfolge die Götter nun zu mir sprachen. Jetzt wandte ich mich nach rechts und gelangte in einen dunklen Raum, wo mir ein verrückter Mönch erschien. Rechts im Nebenraum fand ich in einer Ecke unter einem Gitter einen höchst interessanten Zettel mit Hieroglyphen. Am Taufbecken sah ich die vier Spezialisten und ging wieder ins Kloster, immer der Nase lang, die Treppen hinauf auf den Dachboden. Zunächst trat ich um das Glockenspiel herum und durch eine Tür hindurch in einen Gang mit Schlafräumen. Der Besuch in Alexandrias war sehr schlußreich. Ich ging den Gang weiter entlang und kam in eine Halle. Hier gab es viel zu sehen, zu lesen und einen Spiegel zum Mitnehmen. Wieder auf dem Dachboden gab ich auf der Glockentastatur die sechs Zeichen der Götter ein - es erschien links ein Seil, an dem ich mich hochhangelte und mich auf einem Balkon wiederfand. Von hier aus erhielt ich endlich Zugang zu Malveauxs Zimmer. Ich las in zwei Büchern, schaute mir genau die Farbfolge der Flammen über dem Bett und das Buch auf dem Bett an. Mit dem Spiegel auf der Buchseite sah ich nun ein Bild mit Totenköpfen. Ein Buch aus dem linken Regal ließ sich herausziehen, und schon hatte ich einen Weg aus dem Zimmer gefunden. Links dem Teppich folgend, wieder links, gelangte ich in einen Lesesaal. Ich schaute mich sorgfältig um und betrat ganz hinten durch eine Tür einen Rundgang, Auf der Scheibe in der Mitte stellte ich nach dem Hieroglyphenzettel die Buchstaben O - P - E - N ein, ging halb zurück und durch die Gittertür die Treppe hinunter in ein Museum. Ich schaute mir alles genau an, steckte einen Rubin und eine Fackel hinein, stellte mich vor die große Muschel neben der Treppe und klappte den Deckel hoch. Als ich alle Knöpfe gedrückt hatte, war das Alarmsystem ausgeschaltet, und ich konnte die Falltür im Fußboden öffnen. Unten ange-





SIND DIE TOTENKOPFE IN DER RICHTIGEN STELLUNG, IST DER ZUGANG ZUR FEUER-MASCHINE FREI,



JEDEM DER GÖTTER IST EINE GEMÜTSVERFASSUNG ZUZUORDNEN.

langt, sprachen die Mumien Geheimnisvolles, ich ging immer geradeaus durch ein geöffnetes Tor. An der brennenden Fackel zündete ich meine eigene an und steckte sie weiter hinten in eine Wandhalterung. In Yoruks Sarg fand ich dessen Schild, setzte den Rubin ein, nahm ihn mit, ging die erste Steintreppe hoch und rechts in einen dunklen Raum mit rot leuchtenden Feldern. Den Dämon verjagte ich mit dem Schild (als Cursor) und stellte dann weiter hinten die Totenköpfe laut gesehener Zeichnung ein - die Mauer schob sich beiseite, ich konnte in Malveauxs Labor. Von einem Tisch nahm ich einen Schlüssel und eine Schraube, las das Buch und ging ganz nach hinten. Links neben der großen Maschine fanden sich zwei kugelige Gebilde und eine Klappe, die ich öffnete, den Schlüssel einsteckte und drehte. Nun legte ich den Hebel um und die Schraube in den erscheinenden Behälter. betätigte wieder den Hebel und entnahm eine Kugel. Mit dieser ging ich auf die andere Seite des Labors zu einer weiteren Maschine, die die Kugel wusch - eine Perle. Jetzt wieder zurück zur großen Maschine hinten. Ich drehte das große Rad davor und stellte die Farbfolge der Flammen laut gesehener Zeichnung ein (blau, gelb, rot, orange, weiß), warf dem Löwen die Perle in den Rachen, kühlte das herausfallende Metall mit dem Blasebalg ab und hatte das Feuer-Zeichen. Ich berührte es und gelangte wieder zum Altar.

#### Rettung/Quintessenz

(nemesis4.sav)

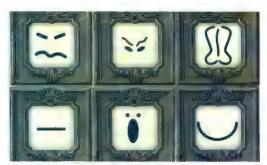
Dort waren sie nun alle vier, ich hatte ihre Seelen befreit. Sie forderten mich auf, aus einem Kelch zu trinken. Mittlerweile wußte ich ja, daß die Herrschaften keinesfalls so harmlos waren, wie es anfangs den Anschein hatte. So trank ich nichts. Nun mußte ich mich beeilen, Alexandria zu retten. Ich bekam einen Ring. Schnell ging ich zu den beiden Brunnen in der Mitte vom Tempelhof und schaltete dort an den Stoßzähnen das Wasser ab. (nemesis5.sav) An einem Brunnen sah ich ein Zeichen, ich drückte den Ring darauf, und es tat sich ein

Durchgang auf. Ich ging hindurch, bis ich in einer Art Grabkammer war. Alexandria lag in der Mitte aufgebahrt. Ich berührte sie mit dem Ring und bekam einen zweiten. Über ihr fand ich einen magischen Stab. Jetzt ging ich zur Drachenstatue, legte die Ringe in die Schale, berührte den Leuchtstab und brachte die Schale mit dem geschmolzenen Metall zum Elefanten, der für Abkühlung sorgte. Den Metallklumpen formte mir die Schlange. Das Ringzeichen brachte ich nun zur Wolfsstatue. Ich legte es auf die Form, gab dem Wolf den magischen Stab in die Hand und erhielt zwei goldene Ringe - das Zeichen der Liebe. Auf die Ballustrade transportiert, schaute ich links nach unten auf den Altar. Durch den Gebrauch der goldenen Ringe konnte ich so gerade eben noch verhindern, daß die Scharlatane Alexandria ermordeten, Gottlob hatte ich nicht den falschen Leuten geholfen - Nemesis?

Andrea von der Ohe



DER PLAN IST EINE HILFE ZUM LOSEN DES KRIEGPROBLEMS



DIE KOMBINATION FÜR DIE SIEBTE GLOCKE: ZORN, MISSTRAU-EN, AUSGEGLICHENHEIT, GLEICHGÜLTIGKEIT, ANGST UND FROH-SINN



#### Auf einen Blick:

- Einstellungssache • Aller Anfang ist
- schwer • Bürgerrechte,
- Bürgerpflichten
  Produktion
- Beschleunigte
- Karriere

Verbringen Sie den größten Teil Ihres Lebens im Schuldturm? Wird Ihnen der Weg in die Politik durch Neider verwehrt? Alles kein Problem, hier erfahren Sie, wie Sie problemlos zum uneingeschränkten Herrscher von Mittelland aufsteigen.



### DIE FUGGER 2

#### Einstellungssache

Bevor Sie Einzug in die Welt des Mittelalters halten können, werden Ihnen einige Fragen gestellt, über deren Bedeutung Sie sich im klaren sein sollten.

 Schwierigkeitsgrad der Aufträge: Vielleicht haben Sie sich schon gewundert, was Auftragskarten in einem Computerspiel zu tun haben, dieses Rätsel löst sich jedoch recht schnell: Um Ihrem Dasein einen Sinn zu geben, müssen Sie eine bestimmte Mission erledigen, um erfolgreich sein zu können. Wenn Sie sich für einen Auftrag entscheiden, beeinflußt das in erster Linie die Spieldauer. In der Regel dürfen Sie allerdings selbst nach dem Erfüllen Ihrer Mission bis zum Tod weiterspielen.

Leicht: bei diesem Schwierigkeitsgrad müssen Sie z. B. nach einem bestimmten adelstitel streben.

Mittel: vielleicht müssen Sie Ihre fähigkeiten als Räuber und Wegelagerer unter Beweis stellen.

Schwer: Werden sie durch List und

Tücke zu einem der Mächtigsten Männer Mittellands.

Geschlecht und Religionszugehörigkeit:

In Die Fugger II haben Mann und Frau exakt die gleichen Rechte. Obwohl das nicht unbedingt historisch belegt ist, stehen auch Frauen die höchsten politischen Ämter offen, Emanzipationsbewegungen sind also nicht angesagt. Für die Religionszugehörigkeit trifft genau das gleiche zu: ob sie nun katholisch oder evangelisch sind, mit ausreichend großzügigen finanziellen Zuwendungen an die Mächtigen des Landes sollte es nicht schwer sein, Erzbischof oder Großkanzler zu werden.

#### Aller Anfang ist schwer

Ein gelungener Start entscheidet bei Fugger II über Sieg und Niederlage. Sollten Sie nach ein paar Runden nicht in Amt und Würden sein oder haben Sie bereits Bekanntschaft mit dem Schuldturm gemacht, brechen Sie Ihr Spiel ab und starten Sie neu. Einen verpatzten Start können Sie nie wieder wettmachen. Zu Beginn des Spieles sind Sie nur mit mageren 750 Talern und einem Lager in einer der zehn anwählbaren Städte Mittellands ausgestattet: eindeutig zu wenig, um sämtliche Konkurrenten vom Platz zu fegen. Wenn Sie sich in Ihr Handelsmenü begeben, werden Sie feststellen, daß die meisten der herstellbaren Produkte dunkel unterlegt sind und von Ihnen nicht produziert werden können. Als unbedeutender kleiner Händler verfügen Sie nur über ein Handelszertifikat der Klasse 1, d. h. Sie dürfen lediglich Korn anbauen, Holz fällen, Fische fangen, Bier brauen und Wolle produzieren. Wie bereits erwähnt. werden Sie mit Ihren 750 Talern nicht weit kommen, deshalb wäre es ratsam, einen kleinen Kredit aufzunehmen. Sobald dies geschehen ist, können Sie sich erstmals an die Herstellung eines Produktes machen; nach Möglichkeit sollten Sie sich für Holz oder Fische entscheiden, da diese beiden Waren trotz des relativ niedrigen Stückpreises einen erheblichen Profit garantieren. Da Sie wahrscheinlich nicht aleich in der ersten Runde im Schuldturm landen wollen, dürfen Sie noch nicht zu viel produzieren, die Herstellungskosten würden Ihr Budget bei weitem übersteigen. Um weiterhin bei Holz als Beispiel zu bleiben, müs-



ZU BEGINN DES SPIELS SOLLTEN SIE SICH AUF DIE SUCHE NACH EINEM LEBENSPARTNER BEGEBEN. KLICKEN SIE DAZU EINFACH AUF DIE KIRCHTURMSPITZE.

sen Sie jetzt für den Anfang vier Arbeiter auf einen Wald einsetzen. Ist dies geschehen, können Sie eigentlich nur noch Ihre Runde beenden; Sie verfügen über keinerlei Bürgerrechte und können deshalb auch noch nicht für ein Amt kandidieren. Sobald Sie sich in Ihrem Kontor wiederfinden, werden Sie zuerst Ihre produzierten Waren verkaufen wollen - ein einfacher Mausklick auf das entsprechende Symbol im Produktionsmenü, und die Sache ist erledigt -, um den inzwischen arg ausgehungerten Geldbeutel zu füllen. Das Risiko. überfallen zu werden, ist anfangs bei Karren-Transporten ziemlich groß, und eine Eskorte kostet Geld, also sollten Sie sich das für später aufheben. Haben Sie einen Verdienst erzielt, sollten Sie schleunigst den Kredit tilgen und sich somit von den lästigen (und gigantisch hohen) Zinsen befreien. Kredite sollten generell nur als absolute Notlösung herhalten. sind aber ganz hilfreich, wenn Sie nicht genau wissen, ob Sie über genug Bares verfügen (notfalls vorher speichern).

#### Bürgerrechte, Bürgerpflichten

Inzwischen haben Sie die Bürgerrechte Ihrer Stadt erhalten und können sich als Kandidat für ein öffentliches Amt zur Wahl stellen. Ist ein Posten als Ratsherr oder Pastor unbesetzt (wobei der des Ratsherren dem des Pastors vorzuziehen ist), heißt es zuschlagen und sich bewerben. Wenn Sie nicht das settene Glück haben, der allei-

nige Bewerber zu sein, werden Sie schon bald erfahren, was ein Wahlkampf ist. Zwar müssen Sie nicht aufwendige Plakate an Kirchentüren nageln, kleine Aufmerksamkeiten für die richtigen Personen wirken aber wahre Wunder. Entscheiden Sie sich für den Posten des Ratsherrn, sind der Baumeister, der Richter und der Kämmerer Ihre "Ansprechpartner"; für den Pastoren-Job kommt allein der Domherr in Frage. Im Spendenmenü Ihrer Stadt sehen Sie alle Amtsinhaber, unterteilt in weltliche und kirchliche Ämter; ein Balken über den entsprechenden Namen zeigt Ihren Beliebtheitsgrad bei der jeweiligen Person an. Je länger der Balken ist, desto sicherer können Sie sich des Wohlwollens dieses Menschen sein. Wahlen sind in Fugger II grundsätzlich Mehrheitsentscheidungen, es genügt also vollauf, zwei von drei Wählern auf Ihrer Seite zu haben. Das Designercape im Hinterzimmer weist auf die Möglichkeit hin, Ihren Konkurrenten über die Schulter und auf die Finger zu sehen. Vielleicht bringen Ihre aufmerksamen Mitarbeiter ia Informationen, die, richtig angewendet, ein schönes Druckmittel darstellen. Sollte es Ihnen tatsächlich bereits gelungen sein, Informationen über einen Ihrer Wähler zu beschaffen, sollten Sie zu Papier und Tinte greifen und dem armen Opfer ein Angebot unterbreiten, das es nicht ablehnen kann, Hatte Ihre Erpressung Er-



DAS PROPUKTIONSMENU. ANFANGS SOLLTEN SIE SEHR GENAU AUF DIE EINSTELLUNGEN ACHTEN. SPATER KONNEN SIE DIE VERWALTUNGSAUFGABEN RUHIGEN GEWISSENS PELEGIEREN

die Privilegien des Erpreßten, sondern können auch noch entscheiden, wem er bei einer Wahl seine Stimme gibt.

#### Beschleunigte Karriere

Durch einen Aufstieg erhalten Sie die Erlaubnis, wertvollere Waren zu produzieren, und bekommen neue Privilegien. Stellen Sie im Handelsmenü z. B. den Fischfang ein und wenden Sie sich dem Abbau von Erzen zu. Obwohl Sie erst ab einem höheren Amt Gegner herausfordern dürfen, sind einige Übungsstunden Fechtunterricht sehr zu empfehlen, da Sie iederzeit von einem mächtigeren Spieler herausgefordert werden können. Rauschende Feste sind kaum zu empfehlen, da die Kosten in keinem Verhältnis zum Nutzen stehen. Verfügen Sie aber über genügend Bargeld, lohnt es sich, ein kleineres Bauwerk zu stiften oder einen Prozeß gegen einen Konkurrenten anzustrengen. Wenn Sie bei letzterem die Bestechungsfunktion nutzen, werden neue Ämter frei, auf die Sie sich natürlich bewerben. Neue Ämter können Sie ebenfalls über die Hinterzimmer-Funktionen freiräumen. Einen ausspionierten Gegenspieler müssen Sie nicht zwingend erpressen; wenn Ihnen seine Privilegien nichts nützen und auch keine Wahlen anstehen, sollten Sie ihn bei seinem Arbeitgeber anschwärzen (z. B. den Baumeister beim Bürgermeister in Mißkredit bringen). Damit erhöhen Sie die Wahrscheinlichkeit, daß er seinen Job in Kürze

los sein wird, beträchtlich. Wenn

Sie gerade über einige tausend Taler Bargeld verfügen, lohnt sich das Anheuern von Saboteuren. Nach einem erfolgreichen Sabotageakt haben Sie zwar einen Prozeß zu erwarten, dieser stellt jedoch dank ausreichender Bestechungsgelder nie ein Problem dar. Als guter Christ sollten Sie nun schleunigst wieder einmal in die Kirche gehen und einen Ablaßbrief kaufen. Dieser kostet zwar einiges. bedeutet aber, daß Ihnen alle Sünden vergeben worden sind und Sie nicht mehr dafür belangt werden können.

#### Verliebt, verlobt, verheiratet

Sie werden feststellen, daß der Medikus, den Sie im Laufe des Spieles sicherlich des öfteren konsultieren werden, immer pessimistischere Verlautbarungen



4-80.000 TALER JEDEN MONAT SIE HABEN ES GESCHAFFT!



UBERTARIFLICHE LOHNE HEBEN

#### PRODUKTION

Leider können Sie selbst bei ausreichendem Kapital nur maximal 40 Arbeiter pro Ware beschäftigen. Um dies zu umgehen, sammeln Sie rund 9.000 Waren in einem Lager an, Packen Sie danach Ihre Bestände auf 90 Karren und verkaufen Sie diese an eine andere Stadt. Beenden Sie den Turn und kehren Sie danach wieder in Ihre Stadt zurück, Stellen Sie jetzt den Balken, der Ihre Verkäufe angibt, auf "produzieren" oder "fördern", und schon haben Sie Ihre Produktivität über 50% gesteigert. Es ist klar, daß Sie für eine solche Aktion viel Geld und etwa 1.000 Quadratmeter Lagerplatz benötigen. Dieser Trick funktioniert übrigens auch, wenn Sie eine Söldnerburg besitzen und diese nach und nach mit 9.000 Gütern füllen. Danach wechseln Sie wieder in das Produktionsmenü Ihrer Stadt und stellen "Holt Beute mit 99 Karren von Lager X" ein. Der Rest der Prozedur gleicht der oben geschilderten.

folg, verfügen Sie nicht nur über



Auf einen Blick: Ämter in Mittelland

über Ihren Gesundheitszustand abgibt. Bekommen Sie erst einmal ein fröhliches "Macht euer Testament" entgegengeschleudert, können Sie damit rechnen, in einer der nächsten Runden das Zeitliche zu segnen. Wenn dann kein geeigneter Nachkomme zur Verfügung steht, ist das Spiel leider unweigerlich beendet. Sie sollten sich also um einen Lebenspartner bemühen, sobald Sie Ihr erstes Amt bekleiden, Leider reicht hierzu eine einfache Zeitungsannonce (junger, dynamischer Geschäftsmann sucht...) nicht aus. Aber da Sie das Junggesellendasein eh schon seit längerem leid sind, sollte es nicht unmöglich sein, auch für dieses Problem eine Lösung zu finden. Statten Sie als erstes der Kupplerin (Kirchturm anklicken) einen Besuch ab und veranlassen Sie diese, gegen eine kleine Gebühr eine geeignete Ehefrau (bzw. einen Mann) zu finden. Ist dies geschehen, haben Sie jeweils am Ende der Runde die Aufgabe, ein passendes Geschenk für die/den Angebotene(n) auszuwählen. Sie sollten beachten, daß Sie nicht mit jedem Geschenk Punkte sammeln. So wird eine zarte Ratsherrin wahrscheinlich nicht sehr begeistert sein, wenn Sie die Gnädigste mit einer neuen Folterbank überraschen. Vielleicht haben Sie schon nach einigen Geschenken Erfolg, vielleicht müssen Sie der Kupplerin aber auch mehrere Besuche abstatten, um zu einem Ehegatten zu kommen. Um Ihr Ansehen beim künftigen Lebenspartner zu steigern, sollten Sie sich ein schönes Haus mit allem drum und dran zulegen. Mißgünstige Domherren sind bei Hochzeiten mitunter ein Problem, Diese haben nämlich das Privileg, eine Hochzeit, die in ihrer Stadt stattfindet, zu unterbinden.

Wenn Sie möglichst bald unter die Haube kommen wollen, beachten Sie also, daß Sie sich rechtzeitig mit den betreffenden Domherren gut stellen. Wenn Sie die Hochzeitsfeier organisieren, können Sie ruhig alle wichtigen Personen Mittellands einladen, Ihrem Ansehen wird das bestimmt nicht schaden. Wenn Sie längere Zeit spielen wollen, muß ein Erbe her. Da in Fugger II Jugendschutz großgeschrieben wird, haben Sie keine Möglichkeit, selbst für diesen zu sorgen. Es ist reine Glückssache, ob Sie schon bald mit Nachwuchs gesegnet sein werden, oder ob Sie nach zwanzig Jahren



#### ÄMTER IN MITTELLAND

#### 1.1 Weltliche Amter auf Regionalebene

Bürgermeister:

Dieser Herr wird von den Ratsherren gewählt. Achten Sie als Bürgermeister darauf, daß Sie höchstens Raumeister Kämmerer oder Richter als Feind haben, da Sie von zweien Ihres Amtes enthoben werden können.

Baumeister Richter und Kämmerer: Alle drei werden direkt vom

Bürgermeister gewählt. Sie sind für Wahl der Ratsherren verantwortlich.

Die Ratsherren:

In jeder Stadt gibt es drei Ratsherren, die veils in einem Mehrheitsbeschluß vom Baumeister, dem Richter und dem Kämmerer gewählt werden (bei Mehrheitsentscheidungen gilt: erzielt kein Kandıdat eine einfache Mehrheit, entscheidet das Los).

#### 1.2 Kirchliche Ämter auf Regionalebene

Domherr: Er wird vom Bischof der Grafschaft gewählt.

Pastoren (zwei pro Stadt):

Sie werden vom Domherrn der Stadt eingesetzt und verfügen selber über kein Wahlrecht.

#### 2.1 Weltliche Amter in den drei Grafschaften

Zum Vogt können Sie sich nicht wählen lassen. Der Kandidat wird durch eine Auslosung gewählt (leider können Sie die Glücksfee nicht beste chen).

Kanzler: Um Kanzler zu werden. sollten Sie sich beim jeweiligen Vogt der Grafschaft beliebt ma-

Hauptmann der Wache. Justizberater und Finanzberater: Alle drei werden vom Kanzler eingesetzt.

Geheimräte:

Ab diesem Amt dürfen Sie Beleidigungen aussprechen und ein Duell beginnen. Die Geheimräte werden vom Hauptmann der Wache, dem Justizberater und dem Finanzberater der Grafschaft gewählt.

#### 2.2 Kirchliche Ämter in den Grafschaften:

Sakristan und Kellermeister: Beide werden durch den Abt ge-wählt. Tip: Als Kellermeister ha-

ben Sie Erfahrung im Keltern von Wein. Vielleicht erleichtert Ihnen das die Entscheidung, welches Produkt Sie herstellen sollen.

Diakon: -Eine kleine Spende an den Bischof, und Thre Chancen, Diakon zu werden, stehen gar nicht mal schlecht.

Bischof: Allein der Erzbischof entscheidet, wer der mächtigste Mann (auf kirchlicher Ebene) in einer Grafschaft wird.

Wieder einmal müssen Sie sich die

Gunst mehrerer Männer sichern um es zum Abt zu bringen. Wenden Sie sich an den Bischof, den Keilermeister und den Sakristan

#### 3.1 Weltliche Ämter Im Fürstentum Mittelland:

Hofrat: Drei Minister sind fur seine Ernennung verantwortlich.

Marschall. Finanzminister und Justizminister: Wenn Sie zuviel Geld übrig haben, können Sie sich vertrauensvoli an den Großkanzler wenden.

Großkanzler: Der Regent persönlich ernennt den künftigen Inhaber dieses Po-

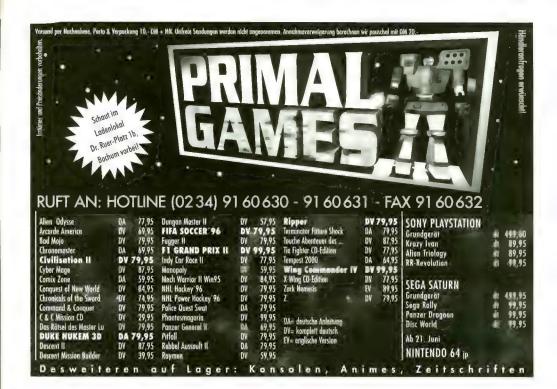
Wie das Amt des Vogtes, so wird auch dieser Posten nur per Losentscheid vergeben.

#### 3.2 Kirchliche Amter im Fürstentum Mittelland:

Erzdiakon und Inquisitor: Beide werden vom Erzbischof eingesetzt. Aufgrund der Möglichkeit, ein Inquisitionsverfahren einzuberufen, ist das Amt des Inquisitors dem des Erzdiakons vorzuziehen

Erzbischof:

Wenn Sie dieses Amt innehaben, können Sie versuchen, ganze Grafschaften zu bekehren. Auch die Möglichkeit, Wunder zu wirken (Halleluia Brüder), ist nicht zu verachten.





### NACHBESTELLEN







Taranta a Company

U-4/

05/96

Meine Adresse: (bitte in Drucksch	hrift)
Name, Vorname	
Straße Haus-Nr	

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, Isarstr 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PC ACTION 03/96	zu DM 5,-
7 PC ACTION 04/96	zu DM 7,50
7 PC ACTION 05/96	zu DM 7.50

zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale DM

GESAMTBETRAG

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

#### SPIELETIPS DIE FUGGER 2



#### Auf einen Blick:

 Art of fighting
 keine Käferplage
 Handelswaren und Zertifikate

Ehe immer noch kinderlos sind. Haben Sie es im Laufe der Zeit zu mehreren Kindern gebracht, können Sie wählen, welches zum Alleinerhen Ihrer Güter wird und welches im weiteren Spielverlauf keine Rolle mehr spielt, Diese Entscheidung sollten Sie auf keinen Fall leichtfertig treffen. Da Ihre Kinder wohl unterschiedlich alt sind, haben Sie auch noch unterschiedlich lange zu leben. Es wäre darum unklug, das ganze Geld dem nicht mehr ganz taufrischen Erstgeborenen zu übergeben, während Ihr drittes Kind, das erst seit kurzer Zeit keine Windeln mehr benötigt, leer ausgeht. Die Bestimmung des Erben ist auch deshalb immens wichtig, weil sich die gesamte Spielzeit bei Fugger II ärgerlicherweise auf drei mickrige Generationen beschränkt.

#### Es gäbe da noch etwas zu tun

Haben Sie sich beim Spielstart dafür entschieden, die Auftragskarten zum Einsatz zu bringen? Ja? Dann können Sie bestimmt einige Richtlinien für den schnellen Sieg gut gebrauchen. Abhängig von Ihrer Wahl haben Sie nun ein mehr oder weniger schwieriges Ziel, das Sie, um erfolgreich zu sein, erreichen müssen. Um z. B. Bürgermeister einer Stadt zu werden, genügt es vollauf, wenn Sie sich an die weiter oben genannten Tips halten. Selbiges gilt auch für das Erreichen eines niedrigen Adelstitels - einige erfolgreiche Jahre als Händler reichen bereits. um zum Edelmann ernannt zu werden. Müssen Sie Mäzen werden und dem Fürstentum Bauwerke eines bestimmten Wertes stiften, sollten Sie sich bemühen. das Handelszertifikat III zu erhalten, da die darin enthaltenen Waren einen hohen Gewinn abwerfen und Ihnen die Möglichkeit geben, des öfteren mal eine Kathedrale springen zu lassen. Reformator zu werden ist nicht ganz so einfach, da Sie, um ein bestimmtes Gebiet Mittellands zu bekehren, schon ein recht hohes kirchliches Amt bekleiden müssen. Das Frreichen dieses Zieles wird wahrscheinlich mindestens zwei Generationen dauern. Eine weitere Aufgabe, die einiges Bargeld erfordert, ist es. Burgherr zu werden. Sie können sich dabei aussuchen, ob Sie einfach lange genug sparen wollen, um nach und nach die gewünschte Zahl an Zollburgen in Ihren Besitz zu bringen. oder ob Sie sich nur ein Räuberlager anschaffen wollen, dieses schlagkräftig ausstaffieren und nach und nach alle gegnerischen Burgen erobern, Mit dieser Me-



ZUGEGEBEN, EINE ETWAS UNGLEICHE AUSGANGSSITUATION FÜR EINE SCHLACHT. SCHREITEN SIE ZUR TAT!



ES KAM, WIE ES KOMMEN MUSSTE DIE ROTEN TRUPPEN WURDEN AUFGERIEBEN UND SIE KONNEN ABKASSIEREN.

an Städten erfolgreich zu belagern. Um daran überhaupt denken zu können, müssen Sie sich bereits ein hohes politisches Amt angeeignet haben. Die Anzahl Ihrer Burgen und Räuberlager ist dabei völlig bedeutungslos, da Sie unabhängig von der Stärke Ihrer Privatarmee immer Söldner zur Belagerung anwerben müssen. Hatten Sie bei einer Belagerung Erfolg, sind Sie nicht nur der Erfüllung Ihrer Mission ein Stück nähergekommen, Sie können auch noch einige interessante Dinge mit der eroberten Stadt anstellen: Im Normalfall können Sie den größten Nutzen ziehen, wenn Sie mit dem Bürgermeister der Stadt vereinbaren, daß Sie über mehrere Jahre hinweg Schutzgeld erhalten. Hat ein unliebsamer

Konkurrent seinen Sitz in der

Stadt, sieht die Sache natürlich

ganz anders aus: was meinen Sie,

thode werden Sie allerdings kei-

nen Erfolg haben, wenn Ihre Auf-

gabe lautet, eine bestimmte Zahl

wie sehr er sich freut, wenn Sie zuerst die Stadt plündern und sie anschließend 'anzünden? Viel Spaß dabei.

#### The Ancient Art of Fighting

Gerade dann, wenn Sie mit Ihren Handelswaren Export betreiben, sind Ihnen sichere Straßen wichtig, denn Eskorten sind teuer und gegen eine größere Streitmacht machtlos. Was liegt also näher, als sich selber so eine Streitmacht anzuschaffen. Auch wenn Sie nur Geld für einen einzigen Stützpunkt erübrigen können, ist es nicht verkehrt, bei allen Burgen und Räuberlagern, deren Kaufpreise im Bereich Ihrer finanziellen Möglichkeiten liegen, Kaufinteresse zu bekunden, da es zuweilen ziemlich lange dauern kann, bis sich der frühere Besitzer zum Verkauf entscheidet (Haben Sie schon mal daran gedacht, ihn durch wohlgeplante Anschläge um so viel Geld zu bringen, daß er gezwungenermaßen verkaufen muß?). Sobald

#### KEINE KÄFERPLAGE

In Fugger II werden Sie nicht ununterbrochen von Bugs genervt. Ärgerlich, wenn auch kein eigentlicher Fehler des Programms, ist allerdings, daß einer Ihrer Karren mitunter drei- oder viermal hintereinander angegriffen wird. Irgendwo nervt es schließlich, wenn Sie zum x-ten Mal vom selben Wegelagerer gestellt werden, obwohl Sie schon nach der ersten Schlacht Ihre gesamten Waren verloren haben. Es ist wohl selbstverständlich, daß Sie keinem Angreifer dafür Geld anvertrauen müssen, daß er einen Konvoi, der Waren im Wert von O Talern transportiert, nicht angreift. Ob es nun ein Bug oder einfach Zufall ist, daß Sie nach einer mehrere Jahrzehnte dauernden Ehe kein einziges Kind hervorgebracht haben, bleibt dahingestellt. Ob es sich bei der Tatsache, daß Sie sich vor Gericht (siehe oben) für schuldig bekennen können und trotzdem mit genügend Geld freigesprochen werden, bleibt auch offen. Sobald Sie die Fugger II aber einmal erfolgreich zum Laufen gebracht haben, werden Sie nicht mehr von kritischen Bugs überrascht. Gut so!

### 3

#### HANDELSWARE UND ZERTIFIKATE

Sicherlich ist Ihnen aufgefallen, daß Sie im Handelsmenü sehr große Werte für produzierte Ware einstellen können. Auch wenn Sie genug Geld haben, um die Herstellungskosten zu tragen, sollten Sie von den Maximalwerten absehen, da Sie dann (weil nur 40 Arbeiter pro Auftrag eingestellt werden können), hoffnungslos unterbesetzt sein werden. Ausnahme: Extrakasten Produktion!

#### Handelszertifikat I:

Über dieses Zertifikat verfügen Sie von Beginn des Spieles an. Wenn Sie knapp bei Kasse sind, sollten Sie sich wegen der geringen Herstellungskosten auf diese Produkte beschränken.



Korn: Wenn Sie Ihr Lager füllen wollen, sollten Sie mindestens auf zwei Feldern ernten. Optimal sind fünf Arbeiter pro



Fisch: Fische können Sie nur fangen, wenn Sie Ihr Lager in der Nähe eines Gewässers aufgeschlagen haben, Pro Boot sollten Sie drei Arbeiter veranschlagen.



Bier: Das Brauen von Bier lohnt sich am ehesten in Falkenhorst und Greifenheim. Setzen Sie pro Kessel drei Arbeiter ein. Um eine angemessene Menge zu produzieren, sollten Sie etwa fünf Kessel benutzen.



Wolle: Das Scheren von Schafen erfordert keinen großen Arbeitsaufwand, es genügt also, wenn einem Arbeiter vier Schafe zugeteilt werden.



Holz: Am lohnendsten ist der Holzschlag in Finsterwalde und in Greifenheim. Fünf Arbeiter pro Wald garantieren gute Erträge, verhindern aber zugleich, daß der Wald durch übermäßige Abholzung irreparablen Schaden erleidet.

#### Handelszertifikat II:

Dieses Zertifikat erhalten Sie, wenn Sie sich erfolgreich um ein Amt beworben haben. Mit den Produkten, die Sie jetzt herstellen können, werden Sie einen deutlich höheren Gewinn erzielen; wenn Sie sich die höheren Kosten leisten können, sollten Sie also umsteigen.



Rindfleisch: Da das von Ihnen verkaufte Rindfleisch garantiert BSE-frei ist, werden Sie wohl kaum über Absatzschwierigkeiten zu klagen haben und können somit einen guten Preis kassieren, besonders dann, wenn Sie Ihre Tiere in der Umgebung von Kronsbach und Lichterheide auf die Weide schicken. Ein Arbeiter sollte sich um je ein Rind klimmern. Wenn Sie gerade dann, wenn ein besonders guter Preis zu erzielen ist, nicht mit einem Leeren Lager dastehen wollen, sollten Sie sich nicht weniger als zehn Rinder halten.



Erz: Der Erzabbau lohnt sich in den Bergen von Falkenhorst und Bergstedt. Fünf Arbeiter holen das Optimum aus Ihrer Grube heraus. Vielleicht haben Sie gerade genügend Kleingeld, um sich eine Eskorte für Ihre Waren leisten zu können; ja? dann sollten Sie den größten Teil des Eisenerzes nach Lichterheide oder Lauenburg transportleren und dort verkaufen.



Wein: Weinliebhaber wissen, daß die Reben in der Umgebung von Lauenburg oder Moorland den besten vergorenen Traubensaft hervorbringen. Dieser Umstand allein bringt dem Winzer aber noch keine Taler, setzen Sie deshalb pro Faß einen Arbeiter ein (müssen sich mehrere Männer um ein Faß kümmern, könnte es zu ertragsmindernden Saufgelagen kommen).



Fell: Am erfolgreichsten werden Sie in Finsterwalde und Greifenheim nach Tieren suchen, deren Felle es wert sind, von reichen Damen in Form von Mänteln durch die Gegend geschleppt zu werden (wo bleibt da der Tierschutz?!). Sie sollten nicht weniger als zehn Bottiche, die von jeweils fünf Arbeitern gewartet werden, besitzen.



Glas: Ihre Glashütten sollten Sie in Fürstenbruck und Greifenheim ansiedeln. Wenn für einen Ofen drei Arbeiter zur Verfügung stehen, können Sie sich schon auf die Jahresabrechnung freuen.

#### Handelszertifikat III:

Sie müssen schon einige Zeit spielen, um dieses Zertifikat Ihr eigen nennen zu können. Aber nun können Sie alle in Mittelland gefragten Waren produzieren; Reichtum und Wohlstand sind Ihnen sicher.



Salz: Obgleich Sie Salz heute für 99 Pfennig im Supermarkt kaufen können, war es zur Zeit der Fugger ein überaus wertvolles und gefragtes Gewürz, mit dessen Hilfe viele Kaufleute zu Reichtum gelangten, Sollten Sie in Bergstedt oder Waldstein ein Lager haben und pro Mine sechs Arbeiter zur Förderung des begehrten Produktes einsetzen, können Sie sich bereits zu dem oben erwähnten Personenkreis zählen



Tuch: "Made in Taiwan" war damals noch nicht gefragt, und so können Sie auch in Moortal und Finsterwalde mit zwei Arbeitern an einem Webstuhl gute Gewinne erzielen.



Silber: In Falkenhorst und Greifenheim liegt das Silber förmlich auf der Straße (bzw. in den Minen), Sie müssen also nur noch acht Mann in eine Mine schicken und auf deren Rückkehr war-



Pfeffer: Ein ebenso begehrtes wie wertvolles Gewürz, Da Pfeffer in Mittelland
nicht heimisch ist, können Sie nur von
Lichterheide und Lauenburg aus Expeditionen in ferne Länder entsenden. Der
weite Weg soll natürlich nicht umsonst
gewesen sein, schicken Sie also ca. zehn
tapfere Männer los.



Waffen: Kriegsgerät findet immer Abnehmer. Auch wenn Sie für Waffenhandel eventuell von mißgünstigen Konkurrenten belangt werden können, sollten Sie sich pro Schmiede vier Arbeiter leisten.

es Ihr Geldbeutel wieder zuläßt, sollten Sie sich daran machen, Ihren Stützpunkt auszubauen, neue Kämpfer anzuwerben und die Moral Ihrer Truppe auf "überragend" zu bringen, was durch ausreichendes Training erreicht wird. Verfügen Sie nun über eine gut ausgebaute Burg und eine Armee von Kampfmaschinen, müssen Sie Ihre Truppen nur noch zu gleichen Teilen auf Patrouille durch die drei Grafschaften schicken. Je nach der Beschaffenheit Ihrer Armee und der Art Ihres Auftrages, sollten Sie sich eingehend mit den Optionen, die Sie im Kampf zur Verfügung haben, beschäftigen: Attackieren Sie z. B. mit einer den Verteidigern zahlenmäßig unterlegenen

Großteil Ihrer Leute damit beschäftigen, auf Ihre Gegner einzuprügeln, während sich ein kleiner Sturmtrupp aufmacht, den Eingang der gegnerischen Festung zu erobern. Sie werden feststellen, daß Sie so in aller Regel die Verluste in den eigenen Reihen in Grenzen halten können und meistens einen schnellen Sieg davontragen werden. Die Option "Festung sturmreif schießen" ist hingegen reine Zeitverschwendung, Müssen Sie bei einer Schlacht mit hohen Verlusten rechnen, sollten Sie einigen Einheiten den Befehl "Gefangene machen" geben. Wenn Sie Glück haben, wird es Ihrem General gelingen, einige der Gefange-

Truppe eine Burg, sollte sich ein Großteil Ihrer Leute damit beschäftigen, auf Ihre Gegner einzuprügeln, während sich ein kleiner Sturmtrupp aufmacht, den Eingang der gegnerischen Festung zu erobern. Sie werden feststellen, daß Sie so in aller Regel die Verluste in den eigenen Reihen in Grenzen halten können und meistens



VOR ÜBERRASCHUNGEN SCHÜTZT NUR SPEICHERN!

#### Es kann nur einen geben

In der Zeit der Fugger gehörte es zum guten Ton, nach einer Beleidigung Satisfaktion zu verlangen. Sind Sie allerdings ein Mann Gottes und wollen trotzdem zu diesem Mittel der Machtvergrößerung greifen, müssen Sie eine Person, die über ein weltliches Amt verfügt, ausspionieren und



DAS ERLÖSCHENDE LEBENSLICHT IS



Auf einen Blick Tips für Multi-

Player Farge und Antwort

erpressen. Auf diese Weise bekommen Sie seine Privilegien, die ein weiteres Vorgehen in der Regel erleichtern. Bevor Sie gleich ganz Mittelland zum Duell fordern, wären noch einige Fechtstunden (etwa zehn) angebracht; Sie wollen ja schließlich am Ende des Duells als Sieger dastehen. Nach dem Duell erhalten Sie eine Meldung über den Gesundheitszustand Ihres Gegners: hat sein Gesundheitszustand lediglich gelitten, müssen Sie Ihn noch einmal herausfordern. Spätestens nach dem dritten Kampf werden Sie aber darüber aufgeklärt, daß die Gesundheit Ihres Feindes derart gelitten hat, daß er sein Amt nicht mehr ausüben kann.

#### Eins, zwei, viele

Daß Sie zu zweit oder zu dritt mehr Spaß an die Fugger II haben werden, ist logisch, daß Sie so aber ziemlich problemlos steinreich werden können oder vielleicht auch jeden unliebsamen Gegenspieler außer Gefecht setzen können, steht auf einem anderen Blatt. Starten Sie das Spiel dazu so lange von neuem, bis es Ihnen gelungen ist, in einer Grafschaft mindestens zwei menschliche Spieler zu haben. Obwohl es sich beim Richteramt nur um einen relativ leicht zu erreichenden Posten handelt, kann er mit etwas Geschick ein sehr mächtiges Werkzeug für Sie werden. Ihre beiden Spieler sollten alles daran setzen,

#### FRAGE UND ANTWORT

F: Ich muß damit rechnen, in einer der nächsten Runden zu sterben, und obwohl ich schon vor langer Zeit geheiratet habe, habe ich keine Kinder. Wie kann ich verhindern, daß

ich ganz von vorne beginnen muß?

A: Geben Sie Ihr ganzes Geld an einen Ihrer (menschlichen!) Mitspieler weiter und vereinbaren Sie mit ihm, daß er es an Ihren Nachfolger (geht erst, sobald er Ratsherr oder Pastor geworden ist) weiterleiten wird. Ihren Titel und das Handelszertifikat sind Sie freilich los.

F: Ich bekomme ein Manuskript vorgelegt und werde gebeten, es zu verlegen. Lohnt es sich?

A: Wenn dies geschieht, werden Sie immer einen Kommentar zum Manuskript zu sehen bekommen. Wird es z. B. als "spannend" bezeichnet, sollten Sie zusagen und einige hundert Stück in guter Qualität produzieren.

F: Ich soll einen Vertrag unterzeichnen, in dem ich verpflichtet werde, über einen längeren Zeitraum hinweg eine bestimmte Menge Waren in eine andere Stadt zu liefern. Gelingt es mir nicht, muß ich eine hohe Konventionalstrafe zahlen. Ist es sinnvoll, so einen Vertrag zu unterzeichnen?

A: Sie sollten das bleibenlassen. Es könnte jederzeit durch ein (mehr oder weniger zufälliges) Ereignis dazu kommen, daß Sie Ihren Verpflichtungen nicht mehr nachkommen können.

F: Woran erkenne ich, ob mich ein Computergegner schätzt oder nicht?

A: Je dicker der Balken unter dem Namen der jeweiligen Person ist, desto mehr Ansehen genießen Sie bei ihm. F: Ständig werde ich zu irgendwelchen Vorträgen eingeladen. Was für Vorteile habe ich, wenn ich einen besuche?

A: Schlimmstenfalls haben Sie Ihre Zeit verschwendet. Wenn Sie aber etwas Glück haben, werden Sie dort Ihre Fähigkeiten in der Herstellung eines bestimmten Produktes vergrößern können.

F: Ein mysteriöser Fremder gibt mir den Auftrag, dafür zu sorgen, daß eine bestimmte Person ihres Amtes enthoben wird. Soll ich darauf eingehen?

A: Wenn Sie bereits über das Privileg verfügen, Beleidigungen auszusprechen, handelt es sich um leicht verdientes Geld, da Sie sich mit der betreffenden Person einfach so oft duellieren können, bis sie ihr Amt nicht mehr ausüben kann. Sollte das noch nicht der Fall sein, ist davon eher abzuraten. Gelingt Ihnen nämlich Ihr Umsturzversuch nicht. könnte es sein, daß Sie Ärger bekommen.

F: Ich scheine überall einen ausgezeichneten Ruf als Künstler zu genießen, denn ständig werde ich gebeten, eine Hochzeitsrede zu halten oder Musiker zu engagieren. Bringt es mir Vorteile, auf diese Bitten einzugehen?

A: Der Bitte, eine Hochzeitsrede zu halten, sollten Sie auf jeden Fall entsprechen. Sie werden fast jedesmal eine sehr qualifizierte Person finden, die eine perfekte Rede für Sie schreibt. Sie werden nach getaner Arbeit nicht nur eine kleine Entschädigung für Ihre Mühen erhalten, sondern auch noch im Ansehen der Edlen Mittellands steigen. Anders sieht es bei den Musikern aus. Es wird Ihnen kaum gelingen, überdurchschnittliche Musiker anzuheuern. Lehnen Sie also guten Gewissens ab.

F: Ich wurde eines Verbrechens bezichtigt und angeklagt. Leider bin ich weder Richter noch verfüge ich über die finanziellen Möglichkeiten, sowohl Richter als auch die Zeugen zu bestechen. Wem soll ich nun einen kleinen Beweis meiner Freundschaft zukommen lassen?

A: Es ist am klügsten, die Richter zu bestechen, da es sich auf die Urteilsverkündung nicht negativ auswirkt, wenn Ihr Ankläger einige Zeugen besticht (es sieht natürlich anders aus, wenn er den Zeugen 9.999 Taler zukommen läßt. Das ist aber kaum der Fall).

in Ihrer Stadt Richter zu werden. Ist dies allen beiden gelungen, können Sie anfangen, jeden Konkurrenten vom Platz zu fegen und zu ruinieren. Verklagen Sie der Reihe nach jeden Störenfried. Um Bestechungsgelder müssen Sie sich in diesem Fall gar nicht kümmern, da Sie bei der Abstimmung im Gerichtssaal ja über eine Zwei-

KLAGEN SIE WIDERSACHER AUS IHREN AMTERN HERAUS.

hig ordentlich zulangen. Wenn Sie Ihrem Konkurrenten gleich den Todesstoß versetzen wollen, können Sie Ihn einfach des Amtes entheben; eine mehrjährige Geldstrafe oder ein Jahr Kerker sind aber auch nicht zu verachten. Wenn Sie keine fünf Mitspieler gefunden haben und unter ständigen Geldproblemen leiden, gäbe es da noch eine Sache... Ist Ihnen aufgefallen, daß ein Spieler, der später ins Spiel einsteigt, ein deutlich höheres Startkapital bekommt als der Rest (mein Rekord liegt bei 2,5 Millionen Talern)? Diese Tatsache können Sie schamlos zu Ihren

Gunsten ausnützen: Spielen Sie ei-

nige Jahre lang und versuchen

Drittel-Mehrheit verfügen. Bei der

Urteilsverkündung können Sie ru-

Sie, dabei um jeden Preis irgendein Amt (Priester reicht vollkommen aus) zu erlangen. Ist dies geschafft, müssen Sie im Optionsmenü nur auf "neuer Mitspieler" klicken und abwarten. Sie werden feststellen, daß Ihr neuer Freund ie nach Zeitpunkt seines Spieleinstieges ein Startkapital zwischen tausend Talern und einigen Millionen sein eigen nennen wird. Ihr Alibi-Spieler muß jetzt nur noch sein gesamtes Vermögen Ihnen vermachen und sich dann zum Fenster hinausstürzen. Dieser Vorgang läßt sich allerdings nur bis zum Jahre 1670 wiederholen, danach werden keine neuen Mitspieler mehr zugelassen.



Martin Wittek

### Unglaublich!

Acht unserer

pasten Spiele

worden neu

ouf PC CD

Und das zu
so günstigen
Praisen,
das Sie aus
dem Staunen
nicht mehr
rauskommun.



85%
"Heute im Stadion Der PC Weltmeister

PC PLAYER 11/94



85% Spiel des Monats 'Natur ch gehar! Theme Park zur Creme de la Creme der Wirtschafts

PC GAMES 9/94



87% Wer ein Spie sucht das von opulenten Grafiken gutem Sound ; ) und packengen Puzzies mit so stratz [ ] so Maisikh 18A unbedrigt einmal anschauent\* Puzziesen 1795



90% Besonders empfehlensweri
"[ , e ne brekemmend a mosphansche
Achten Strategie-Komb nation mit

Szendrio ( )
POWER PLAY 8/94



90% PC Games Award
"System Shack ist das wohl
spannendste Spile i das jema's aut
meiner Festplatte P alz fand ( )"
PC GAMES 2/95



93%
PC Games Award
Datauf hat die Welt gewartet
PC Games 9/93



92% "Wenn es zur Zei ein Spie g bt das man schon vom blaßen Zusehen her ta [ Indel, ist es mit Sicherheit Mag c Carpet " PC PLAYER 12/94 (MAGIC CARPET)



90% Joker Hit
"Gen of verfaineries CD update ener
genialen Eishockey-Simulation "
PC Joker 11/94







#### Auf einen Blick:

- Die Finheiten
- Verschiedene
- Klassen
- Helden · Die Feldherren Sammel-Helden

### FANTASY **GENERAL**

Mit Fantasy General verlegt SSI die taktischen Herausforderungen vom historischen Weltkriegsszenario in das fiktive Aer.

m Spielprinzip hat sich nichts Wesentliches verändert, so daß Ihnen besonders unsere grundsätzlichen Tips zu Panzergeneral 1 und 2 (PC Action 3/96 und auf der Cover-CD) weiterhelfen können.

#### Die Einheiten

Sie können entscheiden, die Entwicklung einer bestimmten Einheiten-Klasse mit minimal einem, maximal iedoch 15% Ihrer Einkünfte zu fördern. Voreingestellt sind 7% für jede Klasse. Wir empfehlen, zunächst die beiden Infanterien, die Skirmisher und die schwere Kavallerie mit dem Maximalbetrag auszustatten. Die Bogenschützen sowie die leichte Kavallerie erhalten 10%. Auf jeden Fall benötigen Sie ca. 25% Ihrer Beute für Neuanschaffungen und Upgrades.

#### Verschiedene Klassen

#### Schwere Infanterie

Sie ist in der Lage, heranpreschende Kavallerie zu stoppen und vernichtende Angriffe gegen jede Art von Feind zu führen.

#### ■ Leichte Infanterie

Die "Saubermacher". Sehr schnell, sind sie in der Lage, versprengte Feinde zu verfolgen und zu vernichten. Bis zum Ende sind sie nicht in der Lage, effektiv gegen schwere Einheiten des Feindes vorzugehen und sind aus diesem 118 Grunde nicht geeignet, unge-



SETZEN SIE PHONIX-REITER (OBEN) ALS ANGRIFFSSPITZE EIN.

schützt in vorderster Linie zu operieren. Von beiden Infanterien sollten Sie sich während der ersten Szenarien ieweils vier kaufen und sorgsam pflegen.

#### Skirmisher

Die Kommando-Truppe. Der Skirmisher kämpft auf jedem Gelände und ist gegen die meisten Feinde sehr wirkungsvoll. Er läßt sich nicht, wie die meisten anderen Truppen, auf Handgemenge ("melee") ein, sondern bekämpft den Feind mit Wurfspießen, Schleudern, Wurfäxten und dergleichen. Insofern eignet sich der Skirmisher vortrefflich als Angriffsspitze.

#### Kavallerie

Die "Panzer". Auf freiem Gelände fast unschlagbar im Angriff. In höheren Entwicklungsstufen ändert sich die "melee"-Art von "physisch" (Schwertsymbol) auf "magisch" (Sternchensymbol), Alle mechanischen Einheiten sind empfindlich gegen magische Attacken, was bedeutet, daß selbst der starke "Warlord Mechanus", unter der Attacke einer Schwadron Phönix-Reiter schier zerplatzt. Die leichten Reiter sind eine Art Skirmisher zu Pferde. Sie eignen sich zum Kundschaften und zur Eroberung abgelegener Schreine, Tempel und Städte.

#### Zauberer

Eine beklagenswerte Klasse. Geiagt vom Feind, fast wehrlos, sehr langsam. So kann man ohne Probleme die ersten drei Arten bezeichnen. Der einzige davon, der wirklich Sinn macht, ist der Healer, jedoch wird er Probleme haben, mit dem Rest der Truppe Schritt zu halten. Der Druide wird dann langsam gut, da er seinen sehr lästigen Spruch "animate trees" von einem beliebigen, sicheren Ort aus über die ganze Karte sprechen kann. Der Fire Wizard ist sein Geld nicht wert. Richtig gut hingegen sind die Earthmaster, die mit ihrem Erdbeben-Spruch die Moral der betroffenen Feinde in den Keller sacken lassen.

#### ■ Lufteinheiten

Bis zur Entwicklungsstufe Dragon Knights reine Geldverschwendung, ab dann, zunächst vorsich-

tig eingesetzt, jedoch eine wirksame Verteidigung gegen die feindlichen Flieger. Ebenso die Bomber: Solange der Feind über Sky Hunters verfügt, brauchen Sie diese überhaupt nicht aufbieten.

#### Unterstützungseinheiten

Bogenschützen sind nur und ausschließlich dazu da, den Rest der Truppe zu beschützen. Sie stehen bevorzugt hinter der vorderen Linie und dezimieren einen Angreifer, bevor dieser auf Ihre Mannen einschlagen kann. Belagerungsmaschinen sind einigermaßen gute Flugabwehrgeschütze. Zum Beschuß einer feindlichen Festung sollten Sie mindestens drei davon haben, um auch einen Effekt zu sehen.

#### Die mechanischen Arten

Wenn Sie den Ingenieur Niels befreien, erforschen Sie die mechanischen Krieger, ob Sie wollen oder nicht. Wir sagen Ihnen ganz entschieden: Finger weg von dem Schrott!

#### Helden

Sie heben die Moral der angrenzenden Einheiten beträchtlich. Aus diesem Grunde eignen sie sich besonders für Unterstützungsaufgaben. Geben Sie die aufgefundenen Heil- und sonstigen Zauberstäbe an diese Leute. Sie sparen sich auf diese Weise den drögen "Healer" und haben zusätzlich noch eine starke zweite Linie, die, zusammen mit Ihrer leichten Infanterie, durchaus in der Lage ist, wirkungsvoll ins Gefecht einzugreifen. Kein Feldherr kann aber alle Helden für sich gewinnen, Übrigens: Helden sterben nicht. Sie werden allenfalls verwundet, sind also nach einer Rast wieder voll einsetzbar.

#### Die Feldherren

#### Calis

Für Einsteiger ist Calis der geeignetste Feldherr. Er bringt einige Detachements Kavallerie mit und kann solche auch deutlich günstiger erwerben als alle anderen. Un-



PURCH SEINEN HEILSPRUCH IST CALIS ALLEN UBERLEGEN

bezahlbar ist der Zauberspruch "heal alt", den Calis einmal pro Schlacht (natrlich dann, wenn's besonders brenzlig ist), aussprechen kann.

#### Marcas

Eine Nummer schwerer wird's mit Marcas, da er nicht zaubern kann und Sie demnach auch den Heilspruch schmerzlich vermissen wer-



SETZEN SIE BEI MARCAS BE-SONDERS AUF LUFTABWEHR.

den. Sie müssen bei diesem Warlord frühzeitig eine Luftwaffe respektive eine starke Bogenschützentruppe aufbauen. Marcas kann günstiger als alle anderen Infanterie erwerben.

#### Krell

Krell ist Archmage, also Erzmagier. Als solcher verfügt er über vier Zaubersprüche, von denen jeweils



KRELL OPERIERT AM LIEBSTEN MIT MAGISCHEN WAFFEN

einer pro Zug anwendbar ist. Er investiert seine Gelder auch in magische Geschöpfe, weshalb die Entwicklung gleichartiger Mortals langsamer vorangeht. Hier werden Sie das Problem haben, erfahrene magische Einheiten "disbanden" zu müssen, um unerfahrene, stärkere kaufen zu können. Deshalb der Tip: Disbanden Sie gleich zu Beginn nach und nach die magischen Einheiten und kaufen Sie statt dessen die upgrade-fähigen ein. Am Ende der Entwicklung können Sie Ihre Armee dann mit den besten magischen Kämpfern verstärken.

#### Mordra

Mit ihr wird's wohl am schwierigsten sein, da sie, ähnlich wie Krell, Teile Ihres Einkommens in die Auf-



MODRA IST NUR ERFAHRENEN SPIELERN ZU EMPFEHLEN

zucht immer wilderer Biester investiert, die, analog zu den magischen Rassen, nicht aufrüstbar sind. Mordra kann mit einem "heal beasts"-Spruch einmal pro Schlacht alle Biester heilen oder einmal pro Schlacht mit dem "disease"-Spruch den Gegner geringfügig schwächen.

#### Magische Gegenstände und Gold

Es rentiert sich, während der gesamten Kampagne alle Schreine, Tempel und Höhlen zu erkunden. Der Inhalt der meisten Örtlichkeiten ist zufällig. Speichern Sie also ab, bevor Sie eine solche Einrichtung betreten, damit Sie, sofern das Vorgefundene nicht Ihren Vorstellungen entspricht, beliebig oft wiederholen können.

#### ■ Zur Taktik des Feindes

Die Feindtaktik besteht darin, mit brutaler Gewalt anzugreifen. Die Bösewichte kommen am liebsten in mehreren Wellen und vergeuden dabei meist ihr ganzes Pulver. Meist können Sie geballte Feindeinheiten umgehen und somit zu den Flanken auseinanderziehen. Schlagen Sie schließlich mit Macht und ebenfalls in Wellen zu, haben Ihre Gegner keine Chance, Die Kunst besteht darin, sich außerhalb des feindlichen Sichtbereiches zu gruppieren, aber dennoch nahe genug zu sein, um schließlich alle entscheidenden Einheiten

heranführen zu können. Der Feind baut in den aktuell angegriffenen Befestigungen oder Städten gern Nachschub, weshalb Sie diese Orte schnellstmöglich besetzen sollten. sobald Sie entdeckt worden sind. Beobachten Sie aufmerksam, wie er seine Angriffe vorbereitet, also Zauber, Artillerie, Luftunterstützung, Magier und schließlich den Frontalangriff nacheinander vorträgt. Das macht er ganz gut und sollte von Ihnen nach Möglichkeit übernommen werden. Achten Sie auf angeschlagene Feind- und hier insbesondere auf die Lufteinheiten. Er versucht, diese weitab vom Geschehen zu "reparieren", um Sie schließlich wieder und wieder gegen Sie einzusetzen. Abschließend sei bemerkt, daß durch die zwangsläufig zu ändernden Taktiken ein erneutes Spielen mit einem anderen Feldherren in jedem Falle lohnend ist. Auf unserer CD finden Sie einen selbstentwickelten Trainer, der Ihnen ermöglicht. alles so einzustellen, wie Sie es gerne hätten. Viel Spaß damit!

Uwe Symanek

#### SAMMEL-HELDEN

**Borric;** Region: Fareach Valley (Keldonia); Höhle bei 19,2 Schließt sich an, wenn Sie mit Marcas spielen.

Lorric; Region: Fareach Valley (Keldonia); Shrine of Anark bei 14,20; Schließt sich an, wenn Sie mit Krell spielen.

**Shandel**; Region: Hoaroot Forest (Keldonia); Altar of the Twin bei 10,12; Schließt sich an, wenn Sie mit Mordra spielen.

Malric the Dragon Lord; Region: Hoaroot Forest (Keldonia); Standing Stones bei 3,2; Schließt sich an, wenn Sie mit Calis spielen.

Dreggo the Devastator; Region: Sundered Plains (Isle of Four Winds); Shrine of Kireth bei 20,16; Schließt sich an, wenn Priest of Handola nicht Mitglied Ihrer Armee ist. Empfehlung: Dreggo beherrscht alle Kampfarten und kann auch gegen Flug-Einheiten eingesetzt werden. Er ist auf jeden Fall vorzuziehen.

**Xyphon**; Region: Ice Cauldron Mountains (Pothia); Temple of Ceros Mar bei 7,13; Schließt sich an, wenn Sie den Tempel im 15. Zug einnehmen.

Priest of Handola; Region: Vale of Sorrow (Isle of Four Winds); Temple of Handola bei 14,25; Schließt sich mit 50%-iger Wahrscheinlichkeit an, wenn Sie den Tempel im 14. Zug einnehmen. Empfehlung: Achten Sie darauf, daß Sie den Tempel später einnehmen bzw. speichern Sie vorher ab und wiederholen Sie gegebenenfalls, da Sie im Falle des Beitritts später auf Dregqo verzichten müssen.

Krindel the Elf Lord; Region: Asphead Mountains (Avernion); Altar of the Unsleeping bei 18,29; oder Mandrogora Steppes (Pothia); Temple of Eibhilan; Schließt sich mit 40%-iger Wahrscheinlichkeit an.

Empfehlung: Vor Erstürmung abspeichern und ggf. wiederholen. Valira; Region: Blackmoon Fens (Avernion); Starhunter Eyrie bei 30,6

oder Mandrogora Steppes, Temple of Eibhilan. Sir Kalador; Region: Ice Fields of Noirraneskap (Pothia); Sacred Temple of Cargass bei 3,29; Schließt sich mit 100%-iger Wahrscheinlichkeit an, wenn Sie den Tempel im 10. Zug einnehmen und mit 50%-iger

Wahrscheinlichkeit, wenn Sie dies im 15. Zuge tun.

119

## AGHIRA.

#### Auf einen Blick:

- Das Dream-Team
   Jobs for the Indians
- Jobs for the Indians
  Sektor 59-60
- Sektor 49-50
   Sektor 39
- Sektor 39 • Sektor 29-30
- Sektor 40
   Tastatur- und Mausbefehle
- Wer bereits kurz vor einer Verzweiflungstat steht, da ihm selbst mit der Einstellung "leichter" kein Sieg gegen Dr. Santino und seine Schergen gelingt, wird an dieser Stelle nützliche Tips finden, die dazu beitragen, Santino vom Antlitz der Erde zu tilgen.

#### Das Dream-Team

Ihr Startkapital läßt keine großen Sprünge zu. Ihr Start-Team sollte sich daher lediglich aus zwei Söldnern (z. B. Ice und Tex), einem Arzt (Hurl oder Beth) und einem Mechaniker (hier ist Speck am besten geeignet) zusammensetzen. Da Jack bereits nach wenigen Missionen einen Eingeborenen beisteuert, kann Speck immer im Camp bleiben und Ausrüstungsgegenstände reparieren oder trainieren. Der Söldner mit der höchsten Treffsicherheit (hier Ice) sollte die beste Waffe bekommen, die sobald als möglich mit einem Zielfernrohr versehen wird. Es ist zwar unerläßlich, bei jedem Einsatz einen Arzt dabei zu haben, da der teameigene "Dr. Brinkmann" jedoch selbst auf kurze Distanz lediglich Löcher in die Luft schießt, sollte er unbedingt in sicherer Entfernung warten, bis auch der letzte Gegner ein Fall für die Pathologie geworden ist, um anschließend die eigenen siegreichen Mannen zu verarzten.

#### Jobs for the Indians

Um feindliche Übergriffe abwehren zu können, muß jeder Grenzsektor mit der Maximalzahl an Wa-





chen versehen werden. Außerdem müssen immer genug Eingeborene zur Verfügung stehen, die als Zapfer die Fallowbäume zur Ader lassen. Dabei sollten Sie die Maximalkapazität der betriebseigenen Verarbeitungsanlagen im Auge behalten (mit der linken Maustaste im Sektorenmenü auf .Bäume' drücken, und die gewünschte Information tritt zutage), denn gezapfter, aber nicht weiterverarbeiteter Saft bringt Ihnen nicht einen Pfennig ein. Wie bereits erwähnt, stellt Ihnen Jack gelegentlich Eingeborene zur Verfügung, die je nach Fähigkeiten als Söldner, Mechaniker oder Ärzte eingesetzt werden sollten. Die Tatsache, daß diese Herren kostenlos arbeiten und außerdem als Einheimische mit jedem Zentimeter des Metavira-Eilandes vertraut sind und somit auch als Scouts Verwendung finden, läßt wohl vielen Personalchefs einen

Freudenschrei entlocken, der lediglich dadurch gedämpft wird, daß es nicht möglich ist, ihre Fähigkeiten durch Training zu steigern (ein listiger Cheater kann hier jedoch durchaus etwas erreichen, dazu später mehr). Versucht ein Söldner zu desertieren (z. B. wenn die Sterberate unter den Eingeborenen oder im Team zu hoch ist), kann dem wenn überhaupt - nur noch durch eine saftige Lohnerhöhung entgegengewirkt werden. Um kein wertvolles Teammitglied mitsamt der Ausrüstung zu verlieren, sollten Sie auf das Betriebsklima achten, das auf keinen Fall dadurch verschlechtert werden sollte, daß ein Söldner anstatt des verhaßten Feindes ein freundlich gesonnenes Teammitglied zu Gulasch nach Insulaner-Art verarbeitet. Passen Sie also gefälligst auf, in welche Richtung Sie in den Leveln Ihre Waffen abfeuern.

#### Sektor für Sektor

Jagged Alliance bietet nichtlineares Gameplay. Das bedeutet, daß das Spiel bei jedem Neustart des Programms ein wenig anders verläuft. Darum kann es passieren, daß die hier aufgeführten Angaben über die Anzahl der Gegner nicht mehr zutreffen, wenn das Spielgeschehen von dieser Lösungshilfe abweicht (z. B. wenn es den Gegnern gelingt, einen Sektor zurückzuerobern oder wenn der Schwierigkeitsgrad auf ,leichter' oder ,schwerer' gestellt wurde). Grundsätzlich ändert sich am eigentlichen Spielablauf aber wenig, so daß Sie mit unseren Tips & Tricks auf ieden Fall auf der sicheren Seite stehen.

#### Sektor 60

In diesem Sektor befindet sich das Basislager. Der fleißige Sammler findet hier einen 38er



### ALLIANCE

Revolver, Munition, einen Werkzeugkoffer, ein Messer, eine Weste mit vier Taschen und ein Brecheisen (es befindet sich hinter den beiden rechtsliegenden Gebäuden auf dem Boden).

Gleich zu Beginn Ihrer verantwortungsvollen Aufgabe informiert Sie Jack, daß der Mikroveredler aus der Raffinerie gestohlen wurde. Um dieses unscheinbare Ding, welches die Verarbeitung des Safts erst möglich macht, wiederzubeschaffen, begeben Sie sich in den Sektor 59.

#### Sektor 59

Dank der vielen Bäume, die eine hervorragende Deckung bieten, ist es kein Problem, die vier Gegner in diesem Sektor auszuschalten. Der nach Beute lechzende Söldner sollte natürlich die zehn Kisten leeren, drei davon sind auf der Insel links unten, der Rest ist im Wald verteilt. Jack freut sich besonders über den Mikroveredler, den einer der dahingeschiedenen Gegner hinterlassen hat und der Ihnen gleich zusätzliche 1.000 Dollar einbringt, Wenn Sie den Mikrokasten schon einmal haben, könnten Sie sich etwas Zeit lassen, denken Sie? Weit gefehlt, denn schon am nächsten Morgen berichtet Jack, daß alle im Camp über Unwohlsein klagen. Anstatt den Koch standrechtlich da sich direkt dahinter einer der erschießen zu lassen, schickt besagten Herren aufhält. Als Beu-

Jack Sie auf den Weg, um die Sektoren 29 und 30 zu sichern, die den Ursprung des Flusses bilden, der das Hauptquartier mit Wasser versorgt. Da Jack diesen Morgen in Spendierlaune ist, überläßt er Ihnen Elio, einen Eingeborenen, der als Scout eingesetzt werden sollte (Vorsicht, Elio verfehlt selbst auf kürzeste Distanz sein Ziel). Noch ist es allerdings nicht notwendig, mit fünf Söldnern in die Schlacht zu ziehen, deshalb sollte Speck jetzt im Lager bleiben und den Job des Mechanikers übernehmen.

#### Sektor 50

In diesem Sektor halten sich vier Gegner auf, die aber wie schon in Sektor 59 dank der vielen Bäume (hide and seek) leicht zu erledigen sind. Jetzt noch schnell die fünf Kisten, die sich etwa in der Mitte des Gebietes befinden, geplündert, und schon geht's wei-

#### Sektor 49

Dem geübten Beobachter wird sofort auffallen, daß sich in diesem Sektor ein Haus befindet, in dem sich gewöhnlich zwei der vier Mitarbeiter Santinos aufhalten, Um kein Opfer eines Gewaltverbrechens zu werden, ist beim Öffnen der Haustür Vorsicht angebracht,

te winken gleich zwölf Kisten, etwas Munition, die 45er und ein Stahlrohr, Auf letzteres sollten Sie aber zugunsten der Munition verzichten, da Sie schon bald in den Besitz neuer Waffen gelangen werden.

#### Sektor 39

Dies ist der bis jetzt am schwersten zu bewältigende Sektor, der unaufmerksamen Helden leicht zum Verhängnis werden kann. Anstatt der gewohnten vier sind diesmal sogar sechs Herren in Rot zum Showdown bereit, was Ihre Aufgabe nicht unbedingt erleichtert (eventuell hält sich einer von ihnen im Haus auf). Die unterste der drei Brücken ist vermint, was diese Mission noch zusätzlich erschwert. Wer hier erfolgreich sein will, sollte seine Gruppe aufteilen und zwei Personen auf den rechten Teil des Sektors schicken. Wenn Sie die unterste Brücke nicht entschärft haben, sollten Sie diese auch nicht betreten. Als Belohnung winken neben den Schätzen hinter der verschlossenen Tür im Haus noch drei Kisten (links oben auf einer Miniinsel). Achtung: drei weitere Gegner werden später versuchen, den Sektor zurückzuerobern.

#### Sektor 29

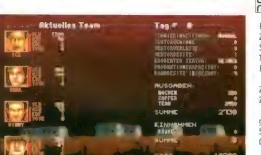
Endlich an der Quelle angelangt, sind hier fünf Platzverweise zu erteilen. Das gilt selbstverständlich nicht für die sechs Kisten, die auf der nur über das Wasser zu erreichenden Lichtung (zwei der Gegner halten sich hier auf) zu plündern sind.

#### Sektor 30

In diesem Sektor befinden sich sieben stattliche Exemplare unserer Gegner. Wer nach mehrmaligem Zählen immer noch nicht in der Lage ist, diese schöne Zahl zu erreichen, sollte einmal das Haus besichtigen, wobei allerdings darauf zu achten ist, daß Sie nicht zu nahe an den Fenstern vorbeiwandeln, da diese gelegentlich zu Schießscharten umfunktioniert werden. Insgesamt befinden sich in diesem Sektor acht Kisten (drei auf der Lichtung, die restlichen fünf warten im Haus auf den glücklichen Finder.) Nachdem sich Jack für die Sicherstellung der Wasserversorgung bedankt hat, kommt Brenda zu Wort und beschwert sich, daß sie keinen Zutritt zu Sektor 28 hat, in dem sich ihr Labor befindet. Auch ungeübte Strategen sollten erkennen, daß hier wieder mal ein neuer Auftrag auf Sie wartet.

#### Sektor 40

Bevor Sie in den Dienst der Wissenschaft treten, sollten Sie sich zunächst dieses lauschige Plätzchen aneignen, da es eine Lücke



DIESES TEAM SOLLTE ZU SPIELBEGINN AUSGEWAHLT WERDEN

#### TASTATUR- UND MAUSBEFEHLE

Die nun folgenden Befehle sind die am meisten benötigten im Spielverlauf:

Teammitglied anwählen: .......<F1> - <F8>, anschl. Leertaste Positionen der Söldner tauschen: Cursor auf einen Söldner bringen

und <X> drücken

rechte und linke Maustaste

große Karte: .....<M> 

Gegenstand vergrößern: . . . . . . Cursor auf einen Gegenstand bringen, rechte Maustaste

Inventar: .....<I>

#### SPIELETIPS KLASSIKER JAGGED ALLIANCE



#### Auf einen Blick:

- Sektor 28Sektor 36-38
- Sektor 36-38
   Sektor 26-27
- Sektor 48
   Sektor 19-20
- Gegenstände
  Sektor 9-10
  Sektor 56-58
- Sektor 46
   Hex-Codes

in Ihrer Frontlinie darstellt und somit einen Mehraufwand an Wachpersonal erfordert, Deckung ist hier wieder einmal reichlich geboten, da drei Seiten des Hauses von Wald umgeben sind, was es natürlich ziemlich einfach macht, die beiden Aushilfsnachtwächter, die um das Gebäude schleichen, in Grund und Boden zu stampfen. Sobald die beiden Hausbesetzer vertrieben worden sind, steht einer Plünderung der sieben Kisten (drei befinden sich rechts oben im Wald, der Rest im Haus) nichts mehr im Wege.

#### Sektor 28

Jetzt ist es an der Zeit. Brenda ihren Wunsch zu erfüllen und das Labor zurückzuerobern. Sechs Gegner (drei davon im Labor) stehen zwischen Ihnen und dem Labor sowie einem vergrabenen Schatz, der dazu beitragen kann, abgemagerte Geldbeutel wieder aufzufüllen. Sobald Santinos Leute in diesem Sektor ausgeschaltet und die sieben Kisten leergeräumt wurden, sollten Sie Ihr Augenmerk auf ein gräsernes Dreieck richten, an dessen Schenkeln sich je 1.000 Dollar befinden. Da Sie inzwischen so viele Fallowbäume besitzen, daß Ihre Raffinerie beinahe überfordert

ist, müssen Sie sich als Manager langsam um eine Betriebsexpansion kümmern.

#### Sektor 38

Viel gibt es hier nicht zu sagen, außer natürlich, daß sechs Gegner zum Showdown bereitstehen.

#### Sektor 37

Gerade angekommen, fällt den Greenpeace-Aktivisten unter Ihnen natürlich sofort dieses kahle Gebiet im Sektor auf, in dem selbst die Bäume die Blätter verloren haben. Eine kurze Gedenkminute (das arme Gemüse) später sticht jedoch sofort das Haus ins Auge, welches von einem lästigen Ungezieferbefall (zwei Mann) befreit werden sollte. Die übrigen beiden Gegner halten sich gewöhnlich unten links bei den Bäumen auf. Nachdem auch noch die drei Kisten entleert worden sind, setzt sich Ihre kleine Armee wieder in Bewegung, um die Raffinerie nicht länger als nötig warten zu lassen.

#### Sektor 27

Endlich angekommen, entdecken Sie gleich drei Häuser, wovon erst einmal das mittlere angesteuert werden sollte, da sich in diesem die ersehnte Raffinerie befindet. Diesmal ist es unbedingt erforderlich, so leise wie möglich vorzugehen, da Ihre Kontrahenten auf den roten Knopf drücken und die Fabrik sprengen, sobald Sie sich entdecken lassen. Wer also einige Tage Reparaturzeit vermeiden möchte, sollte die drei Gegner von Söldnern ausschalten lassen, die mit Schalldämpfern aussen, die mit Schalldämpfern aussen, die mit Schalldämpfern aus

#### GEGENSTÄNDE UND DEREN NUTZEN

Der aufmerksame Söldner wird während seiner Missionen viele scheinbar nutzlose Gegenstände finden. Da aber selbst das unscheinbarste Item (zu was ist schon ein Stoffstück gut?) die Ausrüstung entscheidend verbessern kann, erfolgt an dieser Stelle eine Bastelanleitung zu allen nützlichen Gegenständen im Spiel. Der zu verändernde Gegenstand muß sich in der rechten Hand (vom Söldner aus gesehen) des Söldners befinden, das Zubehör muß dann in dem Feld, das sich direkt unter dem Gegenstand befindet, abgelegt werden. Die folgende Sicherheitsabfrage ist mit "ja" zu beantworten.

- Zielfernrohr: Dieser Gegenstand verbessert die Zielgenauigkeit der Waffen (Achtung, funktioniert nicht mit jeder Waffe).
- Schalldämpfer: Er dämpft den Schußlärm einer Waffe so weit, daß ein Schuß nicht von jedem Gegner gehört werden kann.
- Metallrohr: So wertlos dieses Ding auch aussieht, so nützlich ist es zugleich. Wird es nämlich auf einer Waffe verwendet, erfährt diese nicht nur eine Verlängerung, sondern auch eine deutliche Verbesserung der Reichweite sowie der Stärke.
- Klebstoff: Mit seiner Hilfe wird die Panzerung von kugelsicheren Westen und Helmen verbessert.
- Glas, Benzin, Öl und Stoffreste: Wer diese Gegenstände in der angegebenen Reihenfolge zusammenfügt, erhält einen feurigen Molotov Cocktail.
- Dynamit bzw. C4 Plastiksprengstoff und Detonatoren: Versieht man Dynamit oder Plastiksprengstoff mit einem Detonator, erhält man eine Zeitbombe, der weder Wände noch Türen widerstehen können.
- Steine: Sie sind sehr hilfreich, wenn es darum geht, Feinde zu entdecken. Wirft man einen Stein auf eine Stelle, in deren Nähe ein Gegner vermutet wird, sind die Chancen ziemlich gut, daß der Fiesling sein Versteck verläßt, um dem Geräusch auf den Grund zu gehen.
- Zerknüllter Zettel: Trotz intensivster Nachforschungen ließ sich kein Verwendungszweck erkennen.

gerüstet sind. Neben Ruhm, Ehre und einer erweiterten Verarbeitungskapazität winken hier noch drei Kisten.

#### Sektor 48

Hier stehen sehr viele kleine Häuser, von denen allerdings nur in einem Wertsachen aufbewahrt werden, der Rest ist verfallen. Da aber auch hier das Sprichwort "erst die Arbeit, dann das Vergnügen" angewendet werden kann, sollten Sie zuerst die fünf Gegner dahinmetzeln, bevor Sie sich mit den zu findenden Gegenständen befassen dürfen. Die beiden Kisten auf der Landzunge unten rechts dürfen erst geplündert werden, wenn die Beute im zweiten Haus von rechts entgegengenommen wurde, da die Annäherung an die Landzunge eine ganze Explosionsserie auslöst. Die Explosionen treten dabei zeitlich verzögert auf, darum sollten Sie sich strikt von den Häusern fernhalten, Santino ist es inzwischen gelungen, den Preis für den verarbeiteten Saft zu drücken, indem er Dynamic Labs, unserem Abnehmer, klargemacht hat, daß er die größere Saftmenge liefern kann. Nur Jacks Verhandlungskünsten ist es zu verdanken, daß Sie überhaupt noch im Geschäft sind.

#### Sektor 19

Ganze sieben Gegner sind hier zu finden, natürlich nur vor Ihrem Besuch. Nach dem plötzlichen Ableben der Vorbesitzer sind noch acht Kisten von den folgenden Orten abzuholen: eine Kiste befindet sich auf der unteren Insel, drei im oberen und vier im unteren Haus.

#### Sektor 20

Nur vier Gegner stellen sich Ihren Eroberungsplänen in den Weg. Einer von ihnen hat sich oben links in dem Wäldchen verschanzt. Nach erfolgreicher Beseitigung dieser Ärgernisse stehen nur noch



die sechs Kisten bei der Brücke zwischen Ihnen und dem nächsten Sektor.

#### Sektor 10

Mindestens zwei der vier Gegner in diesem Sektor sind mit Handgranaten ausgerüstet. Diese Tatsache ist besonders ärgerlich, da Sir-Tech ein kleiner Fehler unterlaufen ist: den Gegnern geht niemals die Munition aus. Dieses Gebiet sollten Sie keinesfalls durch den Waldteil betreten werden, da er sehr stark vermint ist. Und wieder eine schlechte Nachricht: Dank Santinos Preispolitik erhalten Sie 100\$ weniger pro Baum. Gehen Sie also besonders vorsichtig mit Ihren Ressourcen um und suchen Sie in jeder Kiste nach verwertbaren Gegenständen.

#### Sektor 9

Gähn. Anders ausgedrückt warten hier nur drei Gegner auf ihr baldiges Ende. Zeit, sich wieder einmal einen Kaffee zu brühen.

#### Sektor 58

Fünf Mann sind hier zu eliminieren und drei Kisten (auf der Waldlichtung oberhalb des Hauses) zu leeren. Bis auf ein einsames Brecheisen ist das Haus leer. Den Besuch können Sie sich also spa-

#### Sektor 57

Die Eroberung dieses Sektors gestaltet sich mal wieder etwas schwieriger als sonst, da die beiden kleinen, von je zwei Gegnern besetzten Häuser abgeschlossen sind, Söldner, die das Wort Dietrich nicht nur mit einem Männernamen in Verbindung bringen, sollten sich an das untere Haus halten, da es erstens leichter zu knacken ist und dort zweitens der Schlüssel für das obere Gebäude zu finden ist. Etwas rabiatere Zeitgenossen setzen einfach eine Handgranate ein (aber nicht versuchen, sie ins Schlüsselloch zu stecken!), um ans Ziel zu gelangen. Wer außerdem noch etwas Tränengas im Gepäck hat, sollte mit den vier Gegnern keinerlei Probleme haben. Als Lohn für die Plackerei wartet nur eine einzige läppische Kiste.



ZU ENDE DES SPIELS SOLITEN DIE MEISTEN SÖLDNER SO AUS-GERUSTET SEIN. DIE VERBESSERTE MIG (STAHLROHR) MIT ZIELFERNROHR DURCHSCHLAGT JEDE PANZERUNG, UND MIT DEM KAMPFMESSER TAUGEN DIE WASSERSCHLANGEN NUR NOCH FUR DIE BRATPFANNE.

#### Sektor 47

Nur ein mit einem Metalldetektor ausgerüsteter Söldner sollte die linke Seite dieses Sektors betreten, da hier sehr viele Minen herumliegen. Einige der fünf Gegner halten sich in dem großen Haus auf, die übrigen lauern verteilt auf Sie, stellen aber kein großes Hindernis dar. Es bleibt nicht viel Zeit. sich mit den drei Kisten abzugeben, die von den Vorbesitzern des Hauses zurückgelassen wurden, da ein drei Mann starkes Überfallkommando versuchen wird, den Sektor wieder zurückzuerobern. Wer schnell genug war, hat bereits einige Wachen hierher beordert und somit keinerlei Probleme damit, die drei Nervensägen in ihre Einzelteile zu zerlegen.

#### Sektor 56

Um die kleine 4er-Abordnung Santinos nicht um ihren Spaß zu bringen, sollten einige Söldner das Haus durchsuchen, während der Rest das linke untere Ende des Sektors in Augenschein nimmt. Die vier Kisten dienen dazu, das Marschgepäck auf dem Rückweg nicht altzu leicht werden zu lassen.

#### Sektor 46

Dieser Sektor wird von stattlichen neun Gegnern bewacht, was einen neuen Rekord darstellt, Sie aber trotzdem nicht daran hindern kann, Santino wieder mal eins auszuwischen. Offensichtlich sollte hier eine große Grillparty stattfinden, da überall Benzinkanister herumliegen. Außer dem Grundstoff für Molotov Cocktails ist leider nicht viel zu holen.

#### Sektor 36

Wahrscheinlich möchte Santino Sie nicht überfordern, da nach dem doch etwas schwereren letzten Sektor hier wieder nur drei Gegner zu finden sind. Selbst Ihr Brecheisen findet, sobald es mit nur einer Kiste in Kontakt getreten ist. Zeit zur Erholung.

#### Sektor 26

Zuckerbrot und Peitsche: Nach diesem Prinzip scheint Santino zu handeln, denn jetzt gilt es, acht Gegner davon zu überzeugen, daß sie in diesem Sektor eigentlich überhaupt nichts verloren haben. Nachdem der Inhalt der drei Kisten (Waldlichtung) dem Inventar zugefügt wurde, ist es wieder mal Zeit für eine richtige Mission: Jack erzählt, daß die Eingeborenen nicht glücklich darüber sind, daß Santino ihren Friedhof besetzt hält und sie deshalb ihre Toten nicht begraben können. Ihr Auftrag, Soldat!

#### HEX-CODES

#### 1. Verändern der Charakterwerte:

Mit einem beliebigen Hexeditor (z.B. dem auf unserer Cover-CD) läßt sich aus einer Gruppe lahmer Aushilfssöldner

ein Trupp rassiger Elitesoldaten machen. Wer ein so nützliches Programm besitzt, kann sich aber auch noch einen weiteren Vorteil verschaffen: ein äußerst üppiges Bankkonto. Zuerst einmal sollten Sie die Lebensenergie der Söldner erhöhen. Sobald Sie im Textabschnitt des Editors den Namen des Charakters gefunden haben (der erste Söldner sollte etwa bei 000:0180 liegen), müssen Sie nur noch nach einer sich wiederholenden Zahl suchen (etwa 52 52), die dann auf den zulässigen Höchstwert gesetzt werden muß (hier 64, umgerechnet auf das Dezimalsystem bedeutet das 100). Die anderen Charakterwerte liegen zwei Zeilen unter dem Spielernamen (ab der sechsten Ziffer) und sollten allesamt auf 64 gesetzt werden. Die vorletzteicht verändert werden.

Der folgende Ausschnitt eines Hexeditors zeigt einen veränderten Söldner. Alle Werte, die auf 64 stehen, sind zu bearbeiten:

0000:0180 00 00 00 00 00 01 00 00 04 963 65 00 00 00 0000:0190 00 00 00 02 20 00 707 00 00 00 00 01 64 0000:01A0 64 00 00 00 02 64 64 64 64 64 64 64 64 05 00

#### 2. Homebanking:

Den Eintrag für den Geldwert Ihres Teams finden Sie in Zeile 0000:50f0. Die ersten drei Ziffern sollten dort auf FF gebracht werden. Danach befinden sich mehr als 16 Millionen Dollar auf Ihrem Bankkonto. Halleluja!

0000:50F0  $\,$  31 61 03 00 31 61 03 00 6B 3F 00 00 6F 22 00 00 In diesem Beispiel müßten also die Werte 31, 61 und 03 auf FF gebracht werden.

#### Action Replay:

Mit dem folgenden Code erhält (leider nur) der erste Ihrer Söldner Unverwundbarkeit:

+JA2723CB64

#### SPIELETIPS KLASSIKER JAGGED ALLIANCE

#### Auf einen Blick:

- Sektor 14-18
- Sektor 4-8
- Sektor 31-35 Sektor 43-45
- Sektor 41 Sektor 24-25
- Sektor 51-55
- Charakter-
- generierung
- Kein Herz für Bugs Kl. Tasten-Gr. Wirkung

#### Sektor 16

Kaum haben Sie diesen Sektor betreten, fallen Ihnen die verwahrlosten Hütten auf, die über das ganze Gebiet verteilt sind. Santino war nicht damit zufrieden. Metavira Island in seinen Besitz zu bringen, er mußte auch noch die Eingeborenen aus deren Dorf verjagen. Wie gemein! Die drei Fieslinge, die uns daran hindern wollen, den Insulanern ihr Dorf zurückzugeben, sind zwar mit Handgranaten ausgerüstet, stellen aber trotzdem kein Problem dar.

#### Sektor 6

Obwohl sich auf dem Eingeborenenfriedhof nur sechs Gegner aufhalten, wartet auf Sie eine der schwersten Aufgaben in diesem Spiel. Die Herren in Rot besitzen nicht nur bessere Waffen als Sie, sie setzen auch noch Handgranaten ein, um sich gegen Ihr Team durchzusetzen. Alle Gegner befinden sich im oberen rechten Teil des Sektors. Die beste Überlehensstrategie ist hier, dem Geschoßhagel erst mit Granaten zu antworten und dann die reglosen Gegner mit einigen wohlgezielten Salven ins Jenseits zu befördern, auf daß diese zu einer Zierde des Friedhofs werden. Jack erteilt danach den Auftrag, einen Grabstein wiederzubeschaffen, da sich dieser aber ziemlich tief in feindlichem Gebiet befindet, vergessen Sie diese Mission fürs erste und machen Sie sich statt dessen daran, Santino wieder einige Sektoren abzuknöpfen.

#### Sektor 17

Vier Gegner sind hier auszuschalten, von denen sich zwei oder drei in den Häusern aufhalten. Sobald das linke der beiden Häuser unter Kontrolle gebracht wurde, sollten Sie einen guten Schützen in das 124 Eckzimmer (rechts oben) stellen, da von dieser Position aus mindestens ein Gegner effektiv erledigt werden kann. Gleich elf Kisten winken als Belohnung.

#### Sektor 7

Über diesen Sektor gibt es nicht viel zu sagen, außer natürlich, daß nach der Beseitigung der vier Gegner alle Inseln abgesucht werden sollten, da dort ziemlich viel Geld herumliegt.

#### Sektor 18

Nur drei Gegner? Kaum der Rede wert. Läuft Ihre Kaffeemaschine bereits oder hat die Sportschau schon begonnen?

#### Sektor 8

Es stellen sich Ihnen zwar nur drei Gegner in den Weg, diese aber offensichtlich Schießübungen bei Schwarzenegger oder Stallone absolviert und heizen Ihnen ganz schön ein. Nutzen Sie die Deckung besonders intensiv. Vorsicht: der linke, obere Teil des Sektors ist vermint. Ein Exemplar der Pomillablumen sollte auf jeden Fall ins Lager mitgenommen werden.

#### Sektor 45

Der obere Abschnitt dieses Sektors ist vermint, und einige der fünf Gegner in diesem Gebiet sind mit Gewehren ausgerüstet: zwei gute Gründe, etwas aufzupassen und einen mit einem Metalldetektor ausgerüsteten Söldner als Vorhut zu benutzen. Als Lohn für die erlittenen Anstrengungen gibt es hier immerhin zwölf Kisten zu entdecken.

#### Sektor 55

Diesmal fährt Santing schwerere Geschütze auf, doch selbst sieben seiner Leute können Ihrer Heldentruppe nichts anhaben. oder? Bis zu drei dieser roten Ärgernisse halten sich übrigens auf der Insel auf, und im Haus ist immerhin eine Kiste zu finden. Nicht nur, daß Sie eine neue Raffinerie erobern müssen, jetzt ist bei einigen Bäumen auch noch eine Virusinfektion aufgetreten, die sich rasend schnell ausbreitet. Das ist natürlich kein Grund aufzugeben, denn Brenda eröff-



VON DIESEM SEKTOR AUS OPERIEREN WIR. DER VERLUST DIE-SES GEBIETES HATTE KATASTROPHALE FOLGEN (GUT BEWA-CHEN!!!)

net uns, daß sie versuchen wird, aus der mitgebrachten Pomillablume ein Gegenmittel zu entwickeln. Woher wußten Sie bloß, daß ein solches Exemplar im Lager benötigt wird?

#### Sektor 54

Bevor als Lohn die Inbetriebnahme einer neuen Raffinerie winkt. müssen Santinos Schergen beseitigt werden. Um diesen nicht zu enttäuschen, sollten Sie gleich damit beginnen, den fünf Kandidaten für ein Heldenbegräbnis den Garaus zu machen. Wie bei ieder Fabrikübernahme müssen Sie auch hier äußerst leise vorgehen. Nur ein Gegner durchstreift das Gelände, der Rest sichert die Fabrik. Außer den drei Kisten ist in diesem Sektor auch noch eine M 16 zu finden, die Ihr Waffenarsenal enorm bereichert.

#### Sektor 35

Dieser Sektor ist mit nur drei Geg-

dings sollte man den unteren linken Teil dieses Gebietes meiden: Minen!

#### Sektor 25

Hoppla! Auf Sie wartet eines der Highlights des Spiels, eine Herausforderung für Helden! Die vielen Flüsse und die extrem dichten Wälder bieten kaum Spielraum für Manöver, und die sieben Attentäter verstehen ihr Handwerk. Glücklicherweise können die Flüsse gefahrlos durchquert werden, da sich dort keine Wasserschlangen aufhalten. Um hier am Ende das Schlachtfeld als Sieger zu verlassen, sollten Sie Ihre Gruppe aufteilen und die Gegner in Einzelgefechte verwickeln. Dem Sieger winkt in diesem Sektor eine hohe Anzahl an Fallowbäumen, auf einer der Waldlichtungen sind auch noch einige Kisten versteckt.

#### Sektor 15

Um diesen Sektor in Besitz zu nern leicht zu bewältigen, aller- nehmen, müssen sechs Gegner

#### CHARAKTERGENERIERUNG

In Jagged Alliance bietet sich dem Spieler nicht wie bei reinrassigen Rollenspielen die Möglichkeit, die Entwicklung seiner Charaktere von Grund auf (wird's ein Junge oder ein Mädchen) zu steuern. Langeweile kommt aber dennoch nicht auf, da es 60 vorgefertigte Söldner gibt, die gegen einen entsprechenden Obolus dazu bereit sind, in Ihre Dienste zu treten. Allerdings kann nicht jeder Söldner von Anfang an dem Team hinzugefügt werden, da sie entweder bereits mit einem anderen Auftrag beschäftigt sind (nach ein paar Tagen sind sie wieder einsatzbereit ) oder einfach noch nicht von Ihren Führungsqualitäten überzeugt sind und sich erst nach einigen erfolgreichen Einsätzen zur Kooperation bereiterklären. Schließlich und endlich sind einige Söldner für den frischgebackenen Inselbefreier einfach zu teuer. Bei einem Startkapital von 25.000 Dollar bedeuten z. B.12.000 Dollar pro Tag für einen einzigen Söldner den sicheren Hungertod für jeden Geldbeutel.

ausgeschaltet werden, von denen sich zwei im Haus rechts oben aufhalten und der Rest im Haus links dahinvegetiert. Sobald dieses Gebiet den Besitzer gewechselt hat, stehen einer Abreise nur noch zwei Kisten im Weg.

#### Sektor 5

Nur vier Gegner stellen sich Ihnen hier in den Weg (das Haus steht leer) und eine einzige Kiste winkt Sektor 4 als Belohnung.

#### Sektor 44

Obwohl hier wieder nur vier Gegner auszuschalten sind, ist der Sektor doch nicht mit dem gerade eroberten Gebiet identisch, da hier stolze zehn Kisten abzuholen sind (fünf im Haus, drei auf der unteren und zwei auf der oberen Waldlichtung).

#### Sektor 34

Die Eroberung des Gebiets ist etwas zeitaufwendig, da es von zwei Seiten (nacheinander) betreten werden muß, um auch das von Bäumen komplett umschlossene Gelände von Gegnern zu säubern. Es kann passieren, daß Sie mit neun Gegnern konfrontiert werden, da Santino Verstärkung aus einem Nachbarsektor zum Kampf hinzuzieht. Die meisten Gegner halten sich in der Mitte des Sektors auf. Dieser Umstand sollte ausgenützt werden, indem feindliche Gruppen mit Granaten bombardiert werden. In dem abgeschnittenen Gebiet warten acht Kisten auf den glücklichen Finder.

#### Sektor 24

Für diesen Einsatz sind höchstens drei Söldner erforderlich. Mehr brauchen Sie nicht, um es mit den drei Gegnern aufzunehmen. Insgesamt befinden sich vier Kisten in diesem Sektor (eine im Haus und drei dahinter).

#### Sektor 14

Für diesen Einsatz sollte das Team in zwei Gruppen aufgeteilt werden, um die fünf Gegner möglichst schnell zu beseitigen. Während eine Gruppe sich in den linken Teil des Sektors begibt und dort die Gegner das Fürchten lehrt, sollte sich der Rest des

Teams nach oben bewegen, um die restlichen Störenfriede zu vertreiben. Auf den ersten Blick befinden sich hier keine Kisten. sprengen Sie allerdings in den Baumkreis (an einer dünnen Stelle) ein Loch, hat das Brecheisen doch noch etwas Arbeit, da auf dieser Lichtung immerhin acht Kisten versteckt wurden.

Sechs Gegner harren der Dinge, die da kommen und schenken Ihnen gnädigerweise nach ihrem Ableben acht auf der Waldlichtung verteilte Kisten.

#### Sektor 33

Um diesen Sektor in einem Stück verlassen zu können, ist es unerläßlich, einen Metalldetektor mitzubringen, da sowohl der Bereich hinter den oberen Häusern als auch die untere Brücke vermint sind (diese sollte möglichst nicht betreten werden, da sie meistens in die Luft gesprengt wird). Wenn noch etwas Platz im Gepäck ist, sollten Sie sich auf keinen Fall die fünf Kisten entgehen lassen.

#### Sektor 32

Die sechs Gegner sind hervorragend ausgebildet, außerdem ist der linke Weg vermint. Die Söldner sollten sich in den kleinen Häusern verstecken und einige der Feinde mit Granaten ausschalten, dem Rest kann dann mit einigen Gewehrsalven ein Ende bereitet werden. Für die etwas gierigeren Söldner liegt in zwei Häusern jeweils eine Kiste bereit.

#### Sektor 31

Die in diesem Sektor untergebrachte Raffinerie ist sehr einfach zu erobern, da nur drei Gegner zu ihrem Schutz zurückgelassen wurden, die sich alle außerhalb des Gebäudes befinden und somit sehr einfach zu erledigen sind. Sobald die Raffinerie den Besitzer gewechselt hat, müssen noch vier Kisten eingesackt wer-

#### Sektor 41

Hier sind zwar nur drei Feinde zu besiegen, allerdings ist der Weg vermint. Schatzsucher dürfen die

#### KEIN HERZ FÜR BUGS

Sir-Tech ist es gelungen, ein einwandfrei programmiertes Spiel zu präsentieren, das selbst in frühen Versionen keinerlei Bugs aufweist und auch nach stundenlangem Betrieb nicht abstürzt. Auf die Meckerliste kommen lediglich zwei Punkte: Einerseits bremst das Spiel bis zum völligen Stillstand ab, wenn mehrere Wachen einen Sektor betreten (kein Grund zu Wutausbrüchen, nach einigen Sekunden geht's wieder weiter); außerdem kann es vorkommen, daß Jagged Alliance in den Streik tritt, wenn der Gegner am Zug ist. Es ist zwar lobenswert, daß das Spiel Dr. Santino offensichtlich nicht besonders mag. Da aber durch diese Zwangspause kein Vorteil zu erlangen ist, sollte man Jagged Alliance mit <STRG> + <F> ins Gewissen reden.



IN DIESEM SEKTOR HAT SICH SANTINO EINGENISTET, ZU SEI-NEM SCHUTZ BEFINDET SICH EINE AUSSERGEWOHNLICH HOHE ANZAHL AN WACHEN IN DIESEM SEKTOR.

in den Gebäuden suchen, sondern sollten ihr Augenmerk auf die Landzunge richten.

#### Sektor 51

Vier Gegner stellen für Ihr inzwischen erfahrenes Team keine große Herausforderung dar, vorsichtig sollten Sie in diesem Sektor aber trotzdem sein, da von oben nach unten der Weg mit mehreren dichten Minenfeldern versehen worden ist (Metalldetektor!), Hinter einigen Büschen sind drei Kisten versteckt.

#### Sektor 52

Die Gegner erhalten sehr zeitig Verstärkung, deshalb haben Sie

drei hier versteckten Kisten nicht es mit acht Feinden zu tun, von denen sich fünf im Waldstreifen rechts aufhalten. Nachher winken vier Kicton

#### Sektor 53

Immer wenn Santino nicht genug Leute hat, um ein Gebiet zu bewachen (nur drei Gegner), setzt er rigoros Minen ein. In diesem Fall sollte man sich vor der Brücke und der Insel in acht nehmen.

#### Sektor 43

Drei von Santinos Angestellten halten sich in diesem Sumpfgelände auf. Glücklicherweise sind trotz der vielen Wasserstellen keine Schlangen zu finden.

#### KLEINE TASTEN-GROSSE WIRKUNG

Im Handbuch wird empfohlen, die Tastenkombination <STRG> + <F> zu verwenden, wenn das Programm hängenbleibt. Diese Funktion erweist sich zusätzlich auch als sehr nützlicher Cheat: Wenn der Gegner am Zug ist, müssen Sie lediglich diese beiden Tasten betätigen, und schon ist Ihr Team wieder an der Reihe. Sehr nützlich, besonders, wenn einer der Gegner mit einer M16 vor Ihrer Nase herumfuchtelt.

#### SPIELETIPS KLASSIKER JAGGED ALLIANCE



#### ut einen Blick:

- Sektor 1-3
- Sektor 11-13 Sektor 21-23
- Sektor 42
- Online-Report

#### Sektor 42

Die Übernahme dieses Sektors kann erheblich beschleunigt werden, wenn ein Teil des Teams sich zu den Häusern begibt und der Rest den Uferweg entlangspaziert, Es erwarten Sie vier Schergen und sechs Kisten, ist doch ein gesundes Verhältnis, oder?

#### Sektor 22

Sofort beim Betreten des Sektors werden Sie von einigen der sechs Gegner, die dieses Gebiet bewachen, angegriffen. Als erfahrene Söldner lassen Sie sich aber weder davon noch von einigen Minen abschrecken. Noch während des selben Tages werden einige Gegner versuchen. den Sektor zurückzuerobern.

#### Sektor 21

Fast der gesamte Sektor ist von einer großen Mauer umschlossen, um Eindringlinge aufzuhalten. Die vielen Ecken in der Mauer stellen eine hervorragende Deckungsmöglichkeit dar, und sechs Gegner sind bei Ihrer ausgezeichneten Ausrüstung kein Problem mehr, also steht der Entleerung der vier Kisten nichts im Wege.

#### Sektor 12

Santinos Labor, Offensichtlich scheint sich Santino der Wichtigkeit dieser Einrichtung nicht bewußt zu sein (vielleicht ist er aber auch nur größenwahnsinnig), anders läßt es sich nämlich nicht erklären, daß nur drei Mann versuchen werden. Sie an der Übernahme seiner wissenschaftlichen Einrichtung zu hindern. In einer abgeschlossenen Schublade finden Sie das angeblich beim Brand zerstörte Manuskript von Brenda.



HIER IST SANTINO HÖCHSTPERSONLICH ZU SEHEN. GLEICH WIRD ER DIE SELBSTZERSTORUNG AUSLOSEN UND DABEI DEN TOD FINDEN. DER FALLOWBAUMSCHÖSSLING BEFINDET SICH AUF DEM KLEINEN TISCH LINKS VON SANTINO. DAS HAUPTGEBAUDE SOLLTE VON VORNE BETRETEN WER-DEN, DA MAN SO EINIGE FEINDE UMGEHT

#### Sektor 13

Fast der ganze Sektor wird von einem ummauerten Haus in Beschlag genommen, das von neun (!) Gegnern bewacht wird. Der kleine Mauerdurchbruch auf der linken Seite wird scharf bewacht, ein paar Granaten wären allerdings ein geeignetes grüßungsgeschenk. Sobald der Sektor übernommen wurde, sollten Sie Wachen einteilen, da noch am selben Tag der Besuch eines Überfallkommandos droht. Leere Taschen bleiben Ihnen nach diesem Tag kaum, immerhin gilt es, sieben Kisten zu leeren.

#### Sektor 23

Die vier Gegner, die diesen Sektor bewachen, sind schnell beseitigt. Bei der anschließenden Untersuchung der vielen Inseln (Vorsicht Minen!) gibt es eine große Menge an Plastiksprengstoff und den geklauten Grabstein zu erbeuten.

#### Sektor 3

Nur drei Gegner und viele zu erbeutende Waffen (Munition inklusive).

#### Sektor 2

Hier steht wieder ein sehr großer Mauerkomplex, in dessen Inneren

sich sieben Gegner sowie 16 Kisten (neun im Hauptgebäude, sieben an der rechten Außenmauer) tummeln. Wer viel Waffen und Munition erbeuten will. sollte jeden Morgen mit einigen Söldnern an der linken Seite warten, pünktlich wie die Maurer erscheinen dort jeden Tag bis zu sieben neue Gegner.

#### Sektor 11

Abgesehen von drei Gegnern ist dieser Sektor verlassen und uninteressant.

#### Sektor 1

Endlich, Santinos Kommandosektor! Wenn Sie dieses Gebiet in Ihre Hände bekommen, hat Santino endgültig verloren, Der Chef persönlich befindet sich im großen Haus, seine Leibgarde (15 Mann) ist auf das ganze Gebiet verteilt. Ihre Helden finden hinter den vielen Büschen

ders interessant:

Deckung und können es deshalb relativ problemlos mit allen Gegnern aufnehmen. Sind Sie endlich bis zu Santino vorgedrungen, erklärt dieser, er werde alles in die Luft sprengen und so am Ende doch noch gewinnen. Leider scheint ihm bei der Planung des großen Feuerwerks aber ein Fehler unterlaufen zu sein: erst mal fällt nur er einer Explosion zum Opfer, und bis die weiteren Ladungen gezündet sind, haben Sie den Fallowbaumschößling (links neben Santino; unbedingt mitnehmen!!!) längst eingesackt und sind bereits wieder auf dem Rückweg, Noch ein kleiner Tip am Rande: mindestens sechs der Bewacher können umgangen werden, wenn Sie den linken Eingang ins Hauptquartier meiden. So. das war's. Metavira ist gerettet!

Martin Wittek

#### ONLINE-REPORT

Online-Surfer können in den CompuServe-Foren Gamers und Deutsches Computerspielforum Fans von Jagged Alliance finden. Im Internet sind folgende Webseiten beson-

http://www.gamesdomain.ru/walkthru/ja.html

http://happypuppy.com/games/Faqcht/jaggecht.htm

4,90 können Sie sich jetzt ein halbes June Until 🗸 ត្រីgarfig: 📶 🕦

kommerziellen ein viertes, numbuftes Vollo

AntiViros Plus zählt zu den weit zuverlässigsten Antiviro Programmen und bietet ihnen kompletten Rundem-Virenschutz durch ein ausgereiftes Antiviren-Paket für DOS und Windows: Bereits 1987 entwickelte IRIS Software das erste Antivirengramm für den PC - mittlerweile setzen Millionen von Anwendern in den USA, Japan und Europa (darunter viele namhafte Großkonzerne, Institutionen und Aktiengesellschaften) auf die Erfahrung und die ständig weiterentwickelte Virenschutztechnologie aus dem Hause IRIS Software, die in rund 30 Ländern der Erde unter verschiedenen anderen Namen lizenziert wird. Dr. IRIS AntiVirus Plus ist nicht als Shareware erhältlich!

Auch wenn Sie bereits andere Virenscanner verwenden, um Ihren PC zu schützen, sollten Sie jetzt Dr. IRIS AntiVirus Plus ein halbes Jahr lang als kommerzielle Vollversion inklusive 3 topaktuellen Lieferungen im Probeabo testen -Sie bezahlen dafür nur den unfaßbar günstigen Vorzugspreis von insgesamt DM 14,90 - das sind weniger als 5 Mark je Lieforung, und die Portokosten sind bereits im Preis enthalten! (Vergleichen Sie selbst: Was bezahlen Sie für einen Shareware-Virenscanner inkl. Porto bei Ihrem Händler?). Wir sind überzeugt: Auch Sie werden die Vorteile und die Sicherheit dieses renommierten Vollprodukts bald nicht mehr missen wollen.

- Dr. IRIS AntiVirus Plus erhalten Sie in der kommerziellen,
- lizenzierten Vollversion mit folgendem Leistungsumfang. O Kompl. dautsche Version für Windows nh 31 (läuft garantiert auch unter Windows 95)
- O Zysötzlich dabei: Englische Version für DOS
- Deutsche Anleitung für DOS- und Windows-Version
- 3 aktuelle Vollversions-Lieferungen jeweils im Zeitabstand von 2 Monaten - frei Haust
- o 6 Monute deutsche Viren-Hotline durch den Hersteller
- Erkennt Bootsektor- und Fileviren, Scherzviren, "Trojanische Pferde", Virusdropper usw.

Vier Programm-Module für eptimalen Schutz auf verschiedenen Ebenen

O Model CURE: Virensconner erkennt und entfernt Viren, rekonstruiert beschädigte Files.

O Medul

IMMUNE: TSR Schutz für den Arbeitsspeichers (RAM), überprüft Filezugriffe im Hintergrund

Modul EXAMINE

Testet die System-Integritat durch Signatur doteien

Modul PREVENT:

Dynamischer Schutz (TSR) mit \_kunstlicher Intelligenz", um neue Arten von Computerviren abzufangen

6 Monate Virenschutz

TUT

Nutzen Sie ein halbes Jahr lang Dr. IRIS AntiVirus Plus ohne jegliche Ein rkungen! Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeug sein und danach keine weiteren Update-Lieferungen wünschen, so teilen Sie uns dies spätestens eine Woche nach Erhalt Ihrer 3. Abolieferung schriftlich mit - eine kurze formlose Mitteilung über die Abekundigung genügt. Ansonsten wird Ihr bisheriges Probe-Abo în ein regulüres Jahresabo von Dr. IRIS AntiVirus Plus mit jeweils 6 weiteren Update-Lieferungen (zweimonattich) umgewandelt inkl. einer speziellen Version für Windows 95. Die **Preise und Lieferbedingungen** des Johresabos finden Sie im un tenstehenden Kasten

#### Virenschutz stets tepaktuelli

Auch nach Ablauf thres Probe-Abas genießen Sie weiterhin ein Hächstmaß an Virenschutz durch regelmäßige Programm-Updates: Im regulären Jahres-Abe erholten Sie jeweils alle 2 Monate insgesamt 6 weitere Update-Lieferungen. Ab der ersten Jahres-Abo-Lieferung wird außerdem eine spezielle Version für Windows 95 mitgeliefert. Das Jahresabe (Bestell-Nr. ABO-099) kostet nur DM 119,80, die Versandkosten und eine genzjährige Viren-Hotline durch den Hersteller IRIS SOFFWARE sind im Abopreis mit enthalten! Das Jahresabo verlängert sich um jeweils weitere 6 Update-Lieferungen (ein weiteres Bezugsjahr), wenn nicht gätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres (vor der 5. Lieferung) ne schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankeinzug (Lastschriftverfahren).

Ja, ich möchte Ihr sagenhaft gunstiges Angebot nutzen und bestelle hiermit

Dr. IRIS AntiVirus Plus im Halbjahres-Probeabo (kommerzielle lizenzierte Vollversion, insgesamt 3 Lieferungen im Zeitabstand von 2 Monaten) inkl. 6 Monate Viren-Hotline-Support durch den Hersteller

> zum Probeabo-Vorzugspreis von komplett nur (inkl. Versandkosten)!

Wenn xth keine Verlängerung dieses Probeabos wünsche, werde ich Ihnen dies spälestens eine Woch soch Erhalt der 3. Probeabo-Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwend nes Probeabos in ein reguläres Jahresabo mit jeweils & Update-Lieferungen von Dr. ERIS AntiVirus Plus Das Johnsaho variannert sich ieweijs um ein weiteres Bezugsicht Eb weitere Undate-vieferu gen), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5 Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt Hiermit bestätige ich mit mainer 2. Unterschrift, daß ich darüber informiert wurde, diese Verein barung meerhalb van 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Bugon widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzerige Absendung des Wide

ı

Die Bezahlung der Abas ist nur per Bankeinzug moglich Bitte keinen Scheck und kein Bargeld mitsenden

#### Einzugsermächtigung:

#### Lieferanschrift:

PEAR\_Kunden-Nr (falls vorhanden)

PEARL AGENCY - IRIS ANTIVIRUS PLUS ABOSERVICE - AM KALISCHACHT 4 - B-79426 BUGGINGEN



#### Hanse - Die Expedition

Wenn Sie folgende Zeilen in Ihrem gespeicherten Spielstand (hanse\*.zwi) mit dem Hex-Editor ändern, können Sie sich über 100 Koggen und 500.000 M freuen.

0000 OB20 0000 1830

0020 A107 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0064 0000 0001 0000 0001 0000

Christian Resch

#### **CIV-NET**

Geldprobleme sind bei Sid Meiers CIV-NET mit dieser Tabelle kein Thema mehr; Suchen Sie sich Ihren Hex-Wert und ändern diesen in 7F 7F.

pielerfarbe	7 Spieler	6 Spieler	5 Spieler	4 Spieler	3 Spieler
orange	305/306	303/304	298/299	294/295	290/291
grau	307/308	305/306	300/301	296/297	292/293
blau	309/310	307/308	302/303	298/299	294/295
hellblau	311/312	309/310	3304/305	300/301	_ ′
violett	313/314	311/312	306/307	- '	_
grün	315/316	313/314	- '	_	-
weiß	317/318	-	-	-	

Beispiel: Wer als "orangefarbener" Römer eine 6-Spieler-Runde gewählt hat, öffnet mit dem Hex-Editor einen Spielstand (z. B.: csa4000b.sav) und ändert die Adresse 303 und 304 in 7F 7F. Schon ist die Schatzkammer mit 32,639 Goldstücken gefüllt.

#### Warhammer



Laden Sie eine Savegamedatei aus dem "Schatten der gehörnten Ratte" in den Hex-Editor (C:\?\Temp\Savegame.\*). Ab der Offset-Adresse 00000F0 ersetzen Sie die nächsten 16 Positionen durch FF.

Sim Tower

Christoph Grix

#### Bundesliga Manager Hattrick

Öffnen Sie mit dem Hex-Editor die Datei M3.EXE und suchen Sie den Hex-Wert 40 42 OF 00. Diesen ändern Sie in 40 42 OF 22. Wenn Sie das so oft wie möglich tun (sieben- bis achtmal), dürften die Werbeangebote



sich um den Faktor 40 erhöhen. Allerdings müssen Sie hierzu ein neues Spiel beginnen.

Ralf Becker

#### Fatal Racing

Geben Sie diese Codes während der Namenseingabe ein: Für Autos:

Thomas Kretzschmer

SUICYCO MAYTE 2X4B523P TINKLE LOVEBUN

#### SUPERMAN DR DEATH DUEL

**TOPTUNES** 

CINEMA

- = unverwundbar FORMULA1 = neue Autos = Zerstörungsmodus
  - = tödliche Gegner = neue Sounds und Musikstücke
- I WON **CUP WON**
- = Wide Screen Modus = Sieger-Sequenz
- = das nächste Rennen ist das letzte der Saison = Credits

ROLL EM REMOVE = beseitigt alle Cheats Karl Peter

Spiels den Cursor in die äußerste Ecke unten links und drücken Sie dort die linke Maustaste. Schon besitzen Sie das doppelte Vermö-

Bewegen Sie am Anfang des

Möchten Sie zusätzlich eine Super-Lobby bauen? Halten Sie die STRG- und SHIFT-Taste gedrückt und klicken nur noch einmal mit der linken Maustaste.

Dennis Engelhardt

#### Grand Prix Manager

Wenn Sie über wenig Spielgeld verfügen, aber dafür den Hex-Editor der PC Action Cover-CD-ROM verwenden, werden Sie bald keine Geldsorgen mehr plagen. Laden Sie ein beliebiges Savegame in den Editor und ändern Sie in der Zeile 0000A80 die folgenden Werte:

00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 5D C8 C7 00 00 00

00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 EE EE EE 00 00 00.

Statt 5D C8 C7 können dort auch andere Werte stehen. Jetzt dürfen Sie mit 16 Millionen an Kapital den F1-Zirkus beherrschen.

Volker Junghanns

#### Der Clou

Und wieder ein Allheilmittel in Sachen Geld. Laden Sie eine beliebige Spielstands-Datei (...\datadisk\tcmai\*.dat) in den Hex-Editor und tragen Sie ab Offset 350 die Bytes FF FF FF ein.

Christian Wagner





#### DSA - Die Schicksalsklinge

Action Replay Codes: Sofern das Spiel mit SCHICKM.EXE gestartet wird, stehen im Real-Mode (also mit EMM386.EXE und HIMEM.SYS) folgende Codes zur Verfügung. Alle Werte haben hier den Wert 100:

Astralenergie für:	
Held an erster Stelle: Held an zweiter Stelle: Held an dritter Stelle: Held an vierter Stelle: Held an fünfter Stelle: Held an sechster Stelle: Lebensenergie für:	SCHICKM38380864 SCHICKM38A50264 SCHICKM39110C64 SCHICKM397E0664 SCHICKM39EB0064 SCHICKM3A570A64
Held an erster Stelle: Held an zweiter Stelle: Held an dritter Stelle: Held an vierter Stelle: Held an fünfter Stelle: Held an sechster Stelle:	SCHICKM38380464 SCHICKM38A40E64 SCHICKM39110864 SCHICKM397E0264 SCHICKM39EA0C64 SCHICKM3A570664 Boris Bock

#### Der Planer



Mit diesem Hex-Cheat zum Cover-CD-Spiel der PC Action 4/96 sind alle Geldprobleme beseitigt. Laden Sie eine Savegame-Datei aus dem Verzeichnis ...\planer\save\sp\*.dat

OOOO ACEO 0000 ACF0

0000 0070 1700 0000 0000 0064 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0101 5E1F 015F 0069

und suchen Sie die Zeilen:

Für den Wert 0070 1700, der hier für DM 6.000,- steht, können Sie folgendes eingeben:

000F 2700 = DM 9.999 .-= DM 99,999.-9F86 0100 3F42 0F00 = DM 999.999,-7F96 9800 = DM 9.999.999,-= DM 99.999.999,-FFEO F505 FFC9 9A3B = DM 999.999.999,-

Dominik Morcinkowski

### BELOHNUNG

Wer zum neuesten Strategie-Hit den ultimativen Cheat-Code kennt, die HEX-Codes einer Wirtschaftssimulation geknackt hat oder zu Wing Commander Teil 67 Paßwörter entdeckt hat, sollte uns schreiben. Einfach eine Postkarte oder einen Brief schicken an:

> Computer Verlag GmbH & Co. KG **Redaktion PC Action Kennwort: Kurztips** Isarstr. 32-34 90451 Nürnberg

Natürlich werden abgedruckte Cheats und Codes von uns mit einem Geldbetrag honoriert!

#### INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 6/96

	·
	A8 Union 147
	Accianm , ,
	Activision 2
	A.thoff Computer
	Ascon
	Bachier
	Bischoff & Partner
	BMG
	Bornico
	Buy or Change
	Cal & Play55
	Centregoid 9, 11
	Computec Ver.ag 17 18 19, 82
	113, 130, 131, 133, 141 CPS
	CPS
	DSF
	Dynamic Soft
	E.ectromic Arts
	ELSA
	Frontlines
	Funsoft
	Game Express
	Game It
	Gremtin
	Grothes Gameshop
	Interplay 25
	IPM
	Jobborse
	Jogetec
١	Jollenbeck
	Jaysoft
	LOOKING G ass
	Media Point
	Merlin
	MHC
	Multimedia Soft
	Mystic Computer Parts
	Nouveau Monde 57
	Oxay Soft 93
	Primal Games 113
	Pulse Entertainment
	Sanctuary Woods 9, 11
Į	Sega 10
	Sierra
	Softsale
	Software Corner
	Trend Verlag
	Tsunami 9:
	Vogel Verag
	WIAL
	MTMT



Grothe's Gameshop Telefon: 0345-6903075

Rennbahnring 34 Halle (Saale)

Spiele für PC **CD-ROM Amiga** Amiga 1200

Hardware & Zubehör jetzt auch Finanzierung möglich

Montag bis Freitag 10.00-18:00 Libr



Dschungelbach igeon Maste 2 Dierrings Herlive\* Invil of Dawn\* Vzrac - Jeans\* Juldiev\* ngu o.t new World\*D 84,5 ermage Darkl Aw rganic 4rt\*

scent 2 Mission B \*

truction Derby

iscword.

SA 3. Schatten u.R.\*
uke Nukem 3D\*
urthsiege2. Vksforce
uethw. J.m. Um95
arthworm Jim 1 \* 2\*
eco the Dolphin
lecti. Arts. Classics ibriel Knight 2 and Prix Manager dy Cur Racing 2 dom of Magic" Master of Antares\*

ce Quest SWAT

lent Thunder\*
mun 2 mit I-Shirt
sice Backs
peed rlaste\* imi, hel rra Nova (1)\*) ack Attack rcraft 2 rcraft 2 Exp.Disk\*

achnahme + 10.90 +3 -Zahlkar orkasse + 8,50 Stammkunde



### Sie erhalten als (

# PC ACT

#### 1. Ein PC-CD-ROM-Spiel



"Retribution" - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. Komplett in Deutsch!

Artikelnummer 1081 Zuzahlung: keine



eine der folgenden l

"Whale's Voyage" - Wirtschaftssimulation und Adventure in einem! Komplett in Deutsch.

Artikelnummer: 1082 Zuzahlung: keine

"WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant." Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. Komplett in Deutsch!

Artikelnummer 1080 Zuzahlung: keine

#### 2. Ein CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases



Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung!
Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf.

Mit den monatlichen Inlays im Design der PC ActionTitelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.

Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

Artikelnummer 1086 Zuzahlung: keine

#### inkeschön für ein

# ON ABO

#### osteniosen Prämien:

#### 3.T&T-Sammelordner

Der Tips- & Tricks-

Sammelordner ist für alle

unentbehrlich, die die

hilfreichsten Seiten der PC

ACTION immer griffbereit haben möchten.

Neben den Spielelösung-

en, Strategien, Tips und

Hilfen zu allen top-aktu-

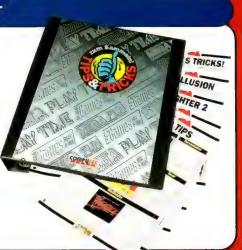
ellen PC-Spielen können

Sie z.B. auch den

seperaten Heftteil "CD-

ROM Inhalt" abheften.

Artikelnummer 995 Zuzahlung: keine



### TW 79,90

PC ACTION - das Profi-Spielemagazin - im Abo:

- Jeden Monat über 50 Seiten GAMES GUIDES zu aktuellen PC-Spielen, Außerdem: kompetente Tests aller Spielehits
- Auf CD-ROM alles was ein Spielerherz begehrt: Demos, Updates, Patches, Codes, Levels, Maps, Schummelsoftware....
- Lieferung per Post frei Haus die Versandkosten übernimmt der Verlag

**IHRE VORTEILE:** 

- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.
- Sie versäumen keine der 12 Ausgaben und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Finst von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wehrung der Finst die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genugt die rechtzellige Absendung des Widerrufs an COMPUTEC VERLAG CmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 99327 Winnerg, Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

JA, ich will das PCA-Abo mit CD-ROM. (DM 79,90/ Jahr (= DM 6,66/ Ausgabe), Ausland 103,90/ Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich möchte als Dankeschön bitte folgende kostenlose Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- □ WIZARDRY 7 (Art.-Nr. 1080)
- RETRIBUTION (Art.-Nr. 1081)
- WHALE'S VOYAGE (Art.-Nr. 1082)
- ☐ CD-Ständer (Art.-Nr. 1086) ☐ T&T-Ordner (Art.-Nr. 995)

Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Ich erhalte das PCA-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Datum 1.Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung:

Widerrulsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrulen werden. Zur Währung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläder, genügt der erchtzeitige Absendung des Widerruls an: COMPUTEC genügt der Absendung Konstraum (2008) der Weiner Verfach GmbH & Co.KG, Aboservice, Postiach, 90327 Nürnerkalber der Weiner Adresdanderung dem Verlag meine naue Anschrift mittellt.

Datum 2.Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

☐ Gegen Rechnung
☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

PA 0696

T-Online

### AB INS NETZ

Nachdem die Preiserhöhung der Telekom zum 1. Januar 1996 dem ganzen Onlinegeschehen in Deutschland erst einmal einen Dämpfer versetzt hat, kommen jetzt die ersten Preisnachlässe. Der Übergang ins Internet wird für T-Online-Benutzer um die Hälfte billiger. Damit lohnt sich T-Online jetzt nicht mehr nur für Benutzer, die Serviceangebote wie Homebanking nutzen wollen, sondern auch für alle aktiven Internet-Surfer.

ährend sich andere Dienste mit Aktionen wie einem plötzlichen Preisanstieg um ein Drittel unbeliebt machen, wird beim Telekom-Dienst die Online-Zeit billioer. Neben 8 DM/Monat kostet die Online-Minute in T-Online während des Privattarifs (18:00 - 8:00 Uhr und ganztags an Wochenenden) nur 2 Pfennig, Während des Geschäftstarifs (8:00 - 18:00 unter der Woche) kostet die Verbindung 6 Pfennig/Minute. Dazu kommen natürlich noch die jeweiligen Telefonkosten, die aber aufgrund der Tatsache, daß T-Online in ganz

dem Grundtarif von

Deutschland flächendeckend zum Ortstarif erreichbar ist, relativ niedrig ausfallen. Für weitere 5 Pfennig/Minute kann man sich mit der neuesten deutschsprachigen Version des Internet-Browsers Netscape Navigator ins Internet weiterverbinden. Falls Sie mit anderen Personen in T-Online oder im Internet kommunizieren wollen, kostet Sie das seit dem 1. Mai keinen Mehrpreis mehr. Der Versand von E-mails ist jetzt, ganz

egal wie groß, mit den normalen Verbindungsgebühren abgedeckt.

#### Schnell und attraktiv

Zum Zeitpunkt dieses Artikels ist T-Online bundesweit mit mindestens 14.400 Baud zu erreichen, über 9 verschiedene Einwahlknoten sind bereits Geschwindigkeiten bis zu 28.800 Baud möglich. Bis zum Ende des Jahres ist geplant, den Zugang zu T-Online flächendeckend mit 28.800 Baud sicherzustellen. Mit ISDN kann man dagegen sofort voll abheben, da hier bereits heute bundesweit der Zugang mit 64.000 Baud ohne Zusatzkosten möglich ist.

Neben den fast unbegrenzten Möglichkeiten, die sich dem Online-Nutzer im Internet auftun, bietet T-Online aber noch weitere Dienste an, die man ansonsten noch vergeblich sucht. So ist Homebanking über den Computer derzeit nur über T-Online möglich, wobei nahezu jede Bank oder Sparkasse bereits an das System angeschlossen ist. Weitere Dienste wie die Bahn-& Flugauskunft, die Telefonauskunft und der Zugriff auf unzählige Last-Minute-Reisen sind weitere Argumente für T-Online.

Wenn Sie den T-Online-Zugang über das Angebot von PC Action und 1&1 nutzen, übernimmt 1&1 für Sie die einmaligen Kosten von 50 DM für die Anmeldung an T-Online. Zusätzlich erhalten Sie noch die deutsche Version des Internet-Browsers Netscape Navigator, den T-Online Decoder, den Intern@t Guide und das PC ACTION-Pack mit drei Spielen auf CD-ROM.

#### KOSTENVERGLEICH

Wenn man allein die Nutzungsentgelte von Telekom und zwei anderen großen Online-Diensten vergleicht, fällt einem auf, daß schon bei einer Verbindung von 10 Stunden/Monat T-Online die Nase vorne hat. Jede weitere Online-Stunde baut diesen Vorsprung noch weiter aus. Wenn man die Angebote von T-Online überhaupt nicht nutzen möchte und nur den Zugang zum Internet sucht, lohnt sich der Zugang vor allem für Viel-Surfer. Ab der 17. Stunde im Monat ist man mit T-Online am günstigsten im Netz. Auch hier baut jede weitere Stunde den Vorsprung noch weiter aus. In diesen Vergleich sind die Telefonkosten noch nicht mit eingerechnet, wobei hier die Telekom mit ihrem flächendeckenden Zugang zum Ortstarif eindeutig das beste Angebot aufzuweisen hat.



Anbieter	Grundgebühr	Freistunden/Monat	Kosten/Zeit	Internetgebühren
T-Online	8 DM/Monat	_	0,02 DM/Min	0,05 DM/Min
Anbieter 1	19,95 DM/Monat	5 Stunden	4,95 DM/h	_
Anbieter 2	9,90 DM/Monat	2 Stunden	0,10 DM/Min	_



#### **PC Action Homepage**

### HTTP://WWW.PCACTION.DE



Auf dieser Seite wollen wir Ihnen in den nächsten Ausgaben die Möglichkeiten aufzeigen, die Sie als Leser und Netzsurfer mit unserem Online-Dienst haben.



Falls es mit einem Spiel wirklich einmal zu Problemen kommen sollte, oder falls Sie nur wissen wollen, wann Ultima 9 wirklich erscheint, können Sie in unserer Hotlineübersicht alle relevanten Informationen ersehen. Welche Nummer hat welcher Hersteller und,

fast noch wichtiger, wann kann man dort jemanden erreichen?



Der erste Zweig bietet Ihnen verschiedene Serviceleistungen des Computec Verlags an. Bei Ihrem ersten Besuch auf unserem Server tragen Sie sich am besten in das Gästebuch ein, damit Sie in Zukunft automatisch bei den Verlosun-

gen von Spielen teilnehmen. Die Daten werden natürlich vertraulich behandelt und nicht an Dritte weitergegeben.



Wenn Sie ein Magazin des Computec Verlags abonnieren möchten, können Sie sich jetzt das Geld für eine Briefmarke sparen, denn über den Onlineservice können Sie kostenlos ein Abonnement beantragen, die Bestellung wird dann

an unsere Abo-Abteilung weitergeleitet.



Und falls Sie bis jetzt nur aufgrund des Wegs zum Briefkasten keinen Leserbrief geschrieben haben, können Sie jetzt schnell und einfach Ihre Meinung über eine E-mail an die Redaktion loswerden.

#### WICHTIG!

Da unser Onlinedienst die Java-Fähigkeiten des Netscape Navigators 2.0 nutzt, haben die Back und Forward-Tasten des Navigator nicht unbedingt die Wirkung, die sie auf normalen WWW-Seiten haben. Benutzen Sie zum Blättern in unserem Angebot wo immer möglich die Icons in der Leiste am linken Rand. Gelegentlich findet sich auch ein Zurück-Knopf im eigentlichen Textfenster rechts.

## Ausgabe 06/96 jetzt im Handel

erhältlich oder

gleich bestellen!

### CHBESTELL







05/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nurnberg.

Hiermit bestelle ich:

TPC GAMES CD-ROM 04/96 zu DM 19.80 .Der Clou"

T PC GAMES CD-ROM 05/96 zu DM 19.80 "The Summoning"

T PC GAMES CD-ROM 06/96 2U DM 19.80 "Christoph Kolumbus"

zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale DM GESAMTBETRAG

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

### INTERNET **STREIFZUG**



Aufmochung: F. C. C. Activision, die in letzter Zeit Titel Anomini C. C. C. wie Pitfall und Aktualitate (C) (C) (C) Earthworm Jim

Bandbreite: O O veröffentlicht haben, stellen auf dieser Webpage nicht nur diese Toptitel, sondern auch die beiden neuesten Spiele, Spycraft und

http://www.activision.com/



New World Computing

Zork: Nemesis, vor.

Aufmachung: O O

Heroes of Might Magic und Angebot: O O Chaos Overlords Aktualität: © © © sind die neue-

Bandbreite: OOO sten Spiele von New World Computing, Auf diesem Server finden Sie Unmengen von Patches und Demos. Dazu läuft hier zur Zeit ein

Wettbewerb, bei dem man als Hauptpreis eine Reise nach Los Angeles gewinnen kann.

http://www.nwcomputing.com/

Blizzard Entertainment Aufmachung: O O O Warcraft I & II! Mehr braucht Angebot: O O O man eigentlich Aktualitat: 0000 zu diesem Label

Atari Interactive

Bandbreite OOO nicht zu sagen. Naturgemäß finden sich auf diesem Server Screenshots, Cheats, Patches und Demos von diesen Spielen. Dazu kommen noch Infos zu Pax Imperia II und Diablo.

http://www.blizzard.com/

#### Aufmachung: 90 Angebot: © ©

ist die PC-Division von Atari. Aktualität: O O O Neben dem Bandbreite: O O bereits bekann-

ten Tempest 2000 gibt es auf dieser Seite auch Infos und teilweise Demos zu den Spielen Baldies, Flipout und Highlander.

http://www.atari.com/int/page3.html



#### Ultimax WarCraft Page Aufmachung: 1

Auf dieser Seite findet sich Angebut: O O sowohl ein FAO Aktualität: O O O zu Warcraft I wie Bandhreite: OOO auch zum zwei-

ten Teil. Und wer die beiden Spiele noch nicht hat, kann sich Demos dazu auf seinen Rechner herunterladen.



Aufmachung: 10 0 Auch zum Onlinedienst von Angebot: 10 0 Origin, Ultima Online, gibt es Bandbreite: O O O

Homepage, Leider ist die Testphase für Ultima Online bereits angelaufen, so daß man keine Chance mehr hat, in das Team aufgenommen zu werden.

eine

http://www.owo.com/





#### Ultima IX: Ascension FAQ

Aufmachung: Obwohl Ultima IX noch Angebot: © © gar nicht gibt. Aktualilat: O O O kann man in Bandbreite: OOO diesem FAO

schon viele Informationen finden. Sogar Links zu einigen ersten Screenshots werden angeboten. Fans sollten

öfters vorbeischauen, da immer wieder neue Informationen eingebracht werden.

Kesmai bietet



http://www.uwa.edu.au/student/ayau/u9/u9faq.htm

Kesmai Cafe Aufmachung: O O Angebot: 🕜 🕜

auf diesem Server Informationen zu den heiden Online-Spie-

len AirWarrior und Harpoon Online an. Zur Zeit werden Beta-Tester für Air Warnor gesucht, die in dieser Zeit kosten-

los auf den Server von Kesmai zugreifen können.

http://www.kesmai.com/



#### Happy Puppy Games Aufmachung: OOO

sche Site bietet Angebot: O O O Unmengen an Aktualität: © © © Infos zu allen Bandbreiter O O O \_ Themen. Ob man

nun Cheats, Infos oder Updates zu diversen Spielen sucht, auf diesen Seiten findet man es oder erfährt zumindest, wo man es findet.

http://www.happypuppy.com/



#### Au

· A	
fmachung: OOO	Wie jeder
Angebot: OOO	Hersteller
Aktualität: OOO	ten auch S Werbung
200	werbung

8andbreite: © © © Demos zu ihren aktuellen Spielen an. Daneben finden

sich auch Updates und Tips.



http://www.geocities.com/TimesSquare/1492/

### Das Rock'n Roll - Adventure mit AEROSMITH



# Quest for Fame



DER KICK MIT DEM PICK!

Der V-PICK-CONTROLLER, ein elektronisches Plektron wird mitgeliefert und verwandelt Ihren PC in eine VIRTUELLE GITARRE

#### DER WEG ZUM RUHM!

Quest for Fame reißt Dich aus der unbedeutenden Dunkelheit ins Rampenlicht eines Rockstars.

Unternimm die ganze Tour - improvisiere mit Deiner Kellerband, trete in kleinen Blues-Bars auf und lass es im Tonstudio krachen.

Dann der ultimative Kick - ein Gig mit Aerosmith im Humungodome vor Tausenden von Fans.

Ein Traum wird wahr.

PRESSESTIMMEN:
PC Action: 81%, ".... macht riesig Spoff."
PC Player: 79%, "... die beste Erfindung
PC Player: 79%, "... die Marshall."
seit dem Rührenverstürket von Marshall."
TV Today: "Geniales Game"

- Du kannst bei den heißesten Aerosmith-Hits die Lead-Gitarre übernehmen: Love in An Elevator, Livin On The Edge Eat the Rich, Shut Up And Dance und anderen
- Packende Musikvideos, Grafiken und Animationen
- 4 Schwierigkeitsstufen, 11 interaktive Szenen und Live Auftritte von Aerosmith
- Die Bandmitglieder geben ein gnadenloses Feedback über Deine Leistung

Quest For Fame Web-Site: http://www.virtualmusic.com/qff.html Quest For Fame Hotline: 0180/530 45 25 Für Windows 3.1 & Windows 95 - Ab Juni auch für Mac









LucasArts und Funsoft/Softgold

bekommen hat und die jeder spielen will.

die Spiele, die noch nie jemand zu Gesicht

### STARS UND STERNE

unsoft/Softgold ist deutscher Vertriebspartner für Spielehersteller aus aller Welt. Darunter befinden sich so klangvolle Namen wie SirTech, Looking Glass und insbesondere LucasArts. Als George Lucas' Spiele-Traumfabrik im April die neuen PC-Spiele für 96/97 ankündigte, trafen wir Thorsten Neumann in Kaarst, um mehr über den Mythos der Skywalker Ranch zu erfahren. Dabei gab es natürlich auch einiges über die

kommenden Star Wars- und Adventure-Spiele zu berichten.

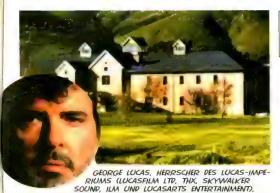
#### Mythos Skywalker Ranch

"Lucas arbeitet absolut professionell und ist eine echte 100%-Company", schwärmt Thorsten, "Eigentlich ist die Zusammensetzung der Mitarbeiter recht gemischt, aber es schart sich eine enorme Zahl von Grafikern um die Rechtsanwälte, Sales-Manager und Programmierer, und irgendwie sind da

alle ein bißchen verrückt." Die Büros der Spiele-Division Lucas-Arts Entertainment liegen am Eingang des Lucas Vallev etwa 20 Autominuten von der Skywalker Ranch entfernt. "Die Büros dort sind klasse, da dekoriert jeder seinen Arbeitsplatz mit Unmengen von abgefahrenem Spielzeug, Dagegen kannst Du Toys 'r Us echt vergessen." Fährt man die Straße weiter in das von grünen und sanften Hügeln gesäumte Tal hinunter, wohl keines älter als fünf oder

tur. Hier und da grasen einige Pferde oder sind Kühe zu sehen. Bis man auf das Areal der Schaltzentrale des Lucas-Imperiums stößt. Ein Videokamera-gesteuertes Tor gibt den Weg vorbei an einem Wachhaus zur Skywalker Ranch frei, "Wenn Du die verstreuten Gebäude der Ranch zum ersten Mal siehst, glaubst Du. Du bist in Disneyland", erzählt Thorsten, der vier- bis fünfmal im Jahr die allerheiligsten Bereiche der Firma besucht. "In jedem Gebäude sind andere Abteilungen der verschiedenen Lucas-Firmen untergebracht. George Lucas und die gesamte Verwaltung residieren z. B. in einer imposanten Südstaaten-Villa im perfekten Scarlett O 'Hara-Look," Die Skywalker Ranch beherbergt neben der Lucasfilm Ltd. die Sound-Division THX, die Tonstudios von Skywalker-Sound und Teile der Special Effects-Zauberer von Industrial Light and Magic (ILM). Im dem zufälligerweise namensgleichen kalifornischen Tal hat sich George Lucas sein Denkmal gesetzt. Thorsten: "Zu jedem Gebäude, das entsteht, denkt sich

George eine Geschichte aus, ob-



HAT SICH IM SONNIGEN SAN RAFAEL, KALIFORNIEN EINE TRAUMHAFTE DENKFABRIK ERSCHAFFEN: DIE SKYWALKER RANCH.

sechs Jahre ist. Den Vineyard, die alte Kelterei, soll einer der früheren Vorbesitzer seinem Sohn errichtet haben, der Winzer werden wollte. In der Lobby des zentralen Farmhauses befindet sich ein Mini-Museum mit vielen Requisiten und Ausstattungsstücken der erfolgreichen Kinofilme. In einem geschlossenen Archiv werden die originalen Star Wars-Modelle aus den Filmproduktionen aufbewahrt, aber hier haben nur manchmal die Programmierer und Grafiker Zutritt." Trotz der liebevollen Anlage und der heimeligen Atmosphäre ist die Skywalker Ranch aber im Grunde ein kreatives Produktionszentrum. Außer einigen Angestellten in der Landwirtschaft wohnt dort kein Mensch. Tagsüber allerdings erwacht das ganze Tal zum Leben, und damit in der waldreichen Gegend auch nichts an-

brennt, hat man kurzerhand eine kleine Feuerwehrtruppe ins Leben gerufen, die Lucas Fire Fighters. Doch zurück in die Lucas-Welt, die den Spieler am meisten interessiert. Am Rande der ECTS in London (siehe Seite 6 ff.) gab Lucas-Arts die neuen PC-Projekte bekannt. Und auch darüber wußte Thorsten Neumann einiges Wissenswerte zu berichten.

#### DF2 - Jedi Knight: Premiere des Laserschwerts Das Spiel, an dem zur Zeit in Kali-

fornien mit Hochdruck gearbeitet wird, ist der Nachfolger des erfolgreichen Star Wars 3D-Action-Shooters. Als einfacher Söldner konnte Kyle Kartan im ersten Teil in bester Einzelkämpfer-Manier noch den Bau einer imperialen Dark Trooper Super-Armee verhindern. In Jedi Knight aber wird ein schneller Abzugsfinger nicht mehr genügen, um dem Imperium paroli zu bieten. Kyle muß sich auf die Suche nach seiner Vergangenheit machen und die Geheimnisse und Künste der Jedi-Ritter erlernen. Mit dem neu gewonnenen Wissen muß Kyle sieben abtrünnige Jedis aufhalten, die das Ende des Universums heraufheschwören. Vor diesem Hintergrund wird man als Spieler erstmals die Möglichkeit haben, das sagenumwobene Lichtschwert der Jedi-Ritter zu führen. Aus der Ich-Perspektive dürfte es ein phantastischer Anblick sein, wie das Lichtschwert surrend in der Hand liegt und gegnerische Schüsse abwehrt. Doch neben dem Einsatz diverser



EIN TRAUMJOB ZWISCHEN KAARST UND KALIFORNIEN: INTERNATIONAL COORDINATOR THORSTEN NEUMANN IST BEI FUNSOFT/SOFTGOLD U. A ZUSTÄNDIG FÜR DIE ZUSAM-MENARBEIT MIT LUCASARTS.

#### GERÜCHTEKÜCHE

So recht wollte man auf unsere Fragen hin weder bei Lucas-Arts noch bei Funsoft/Softgold die Gerüchte bestätigen, die seit einiger Zeit im Umlauf sind. Die Rede ist von zwei neuen PC-Spiele-Projekten, die mit Sicherheit für einige Furore sorgen wer-

den. Zum einen heißt es, daß LucasArts an einem neuen Weltraum-Si-

mulator mit dem (Arbeits-)Titel "Falcon" arbeitet. Was das bedeuten könnte, dürfte jedem Star Wars-Fan klar sein: An der Seite von Chewbaca heizt man mit Überlichtgeschwindigkeit in Richtung Imperiale Flottenverbände. Vorstellbar ist der Millennium Falcon-Simulator auch als erstes Spiel in Verbindung mit den drei neuen Star Wars-Kinofilmen (Epi-



sode 1, 2 und 3), die derzeit entstehen und von 1997 bis 1999 in die Kinos kommen sollen. Ein echter Hammer könnte auch Monkey Island III werden, wenn es stimmt, daß man in Kalifornien über eine Fortsetzung des Adventure-Klassikers um Guybrush Threepwood nachdenkt. Man darf jedoch annehmen, daß THE DIG eines der letzten Grafik-Adventures im bekannten Lucas-Stil war. Und was läge näher, als eine neue Adventure-Technologie mit einem solchen Titel einzuführen?



DF2: JEDI KNIGHT - DIE ZWISCHENSEQUENZEN, DIE DIE STORY UM KYLES JEDI-KARRIERE BEGLEITEN, SIND FERTIGGESTELLT.

Waffen werden auch die magi- schensequenzen und Briefings schen Jedi-Kräfte, wird die Macht zum Einsatz kommen müssen, um gegen die Dark Jedis bestehen zu können. Im Gegensatz zum Vorläufer, der Level an Level reihte und diese mit einfachen Zwi-

verknüpfte, wird es in Jedi Knight eine durchgehende Storvline geben, Weiterhin soll der Rätselanteil aufgrund der erweiterten spielerischen Möglichkeiten deutlich ansteigen und,



ein Glück, jetzt kann man auch an jeder Stelle im Spiel abspeichern. Ebenfalls neu wird die integrierte Multiplayer-Option sein. Per Modem oder Netzwerk sollen jetzt bis zu acht Spieler das Laserschwert schwingen können. Im Mittelpunkt der Programmierarbeit steht jedoch die neue SVGA-3D-Engine, die alle am Bildschirm befindlichen Objekte weitaus größer zoomen kann und die Verwendung detaillierterer Texturen ermöglichen soll. Parallel dazu befaßt sich ein Team mit der Gestaltung des Level-Designs mit AutoCad und 3D Studio. Ein Großteil der Videosequenzen ist derweilen schon fertiggestellt, Dennoch wird Jedi Knight nicht vor Anfang 1997 erhältlich sein. Eventuell darf man sich zu Weihnachten auf eine 1-Level-Demo freuen.

#### X-Wing vs. Tie Fighter: Multispaß in HiRes

Schon wesentlich weiter fortgeschritten ist die Arbeit am inoffiziellen X-Wing/Tie Fighter-Nachfolger. Denn im Grunde handelt es sich dabei nicht um die Entwicklung und Umsetzung einer neuen Spielidee, sondern um die Steigerung des technisch Machbaren auf der Basis der beiden Vorgängerspiele, Verantwortlich hierfür ist das Entwickler-Team Totally Games, das schon X-Wing und Tie Fighter ins Leben gerufen hat und mittlerweile exklusiv für LucasArts arbeitet. So liegt deren Arbeits-Schwerpunkt einerseits auf einer leistungsfähigen Multiplayer-Umgebung, die es vier oder acht Spielern erlaubt, heiße Raumschlachten per Modem oder EIN TIE-BOMBER MIT DETAIL-LIERTEN TEXTUREN IN 640-451 BUDDI INTEN CORPUS

EIN TIE-BOAMBER MJT DETAIL-LIERTEN TEXTUREN IN 640+480 BILDPUNKTEN (OBEN). COCKPIT-ANSICHTEN UND STEUERUNG WURDEN IN X-WING VS. TIE-FIGHTER BEIBEHALTEN (LINKS).

#### Outlaws: High Noon in 3D

Ein echtes Novum hingegen hat man mit dem Action-Adventure Outlaws in petto. Durfte man aufgrund der ersten Screenshots ein konventionelles Adventure in der Tradition von Vollgas erwarten, stellte sich bei unserem Besuch in Kaarst heraus, daß Outlaws komplett mit der schnellen 3D-Action-Engine des ersten Kyle Kartan-Spieles ausgestattet ist und den Spieler in einen gnadenlosen Ich-Perspektive-Western stürzt. Als Vorlage dienten die überzeichneten Italo-Western Sergio Leones,

DIE OUTLAW-CUTSCENES ER-INNERN AN DIE GRAFIK-AT-MOSPHÄRE AUS VOLLGAS.

die Gut und Böse polarisierten und alle Klischees des Wilden Westens karikierten, Die Geschichte spielt in irgendeinem amerikanischen Nest am Ende des 19. Jahrhunderts, Dort terrorisiert ein Eisenbahn-Baron eine ganze Stadt, um den Fortgang des Baus seiner Eisenbahnstrecke zu forcieren. Der Spieler übernimmt dahei die Rolle eines einsamen Fremden, der für die Gerechtigkeit einsteht und den Kampf mit colt- und dynamitschwingenden Schergen des Stahlroß-Moguls aufnimmt. Dennoch ist Outlaws kein typisches Ballerspiel, sondern in erster Linie ein 3D-Adventure, das primär durch knackige Rätsel fesseln soll. In der damaligen Zeit gab es ja auch keine Energierüstungen oder magischen Tränke, und eine wohlgezielte Pistolenkugel bedeutet in Outlaws auch für den Spieler das vorzeitige Aus. Dennoch wird man aber nicht in den einen oder anderen Saloon kommen, wenn man nicht die fiesen Typen, die davor herumstänkern, irgendwie aus dem Weg räumt. So kommt es unweigerlich zum gelegentlichen Shoot Out in bester High Noon-Manier, Dennoch liegt das eigentliche Spielziel auf Seiten der Lösung vieler Rätsel. Dafür verfügt der Cowboy über ein Inventory,

dessen Inhalt automatisch an der richtigen
Stelle angewendet wird.
Vieles dabei basiert auf dem Aufbau der Levels, die den damaligen Gegebenheiten einer Westernstadt mit

MOSPHARE AUS VOLLGAS. Saloons,

OBWOHL ES SICH BEI OUTLAWS UM EIN ADVENTURE HANDELT, SPIELT ES AUS DER ICH-PERSPEKTIVE. OBIGEM GAUNER WER-DEN SIE ALS BITNAP IN DER 3D-ENGINE BEGEGNEN.

#### DIE ÜBERSETZUNG

Lokalisierungen können eine mühsame und langwierige Arbeit sein. Allein die zu übersetzenden Onscreen-Texte können über 100KB betragen. Daneben müssen auch Schriften in den Hintergrundgrafiken oder Handbücher ins Deutsche übertragen werden. Dies kann schon einige Wochen in Anspruch nehmen, bevor das Ergebnis vom Hersteller wiederum freigegeben



werden kann. Daß es auch anders geht, zeigt LucasArts bei Indys Desktop Adventures. Hier lieferte man gleich einen bequemen Translation-Editor an Funsoft/Softgold (siehe Bild). In Windows-Menüs wird die Übersetzung einfach eingegeben und automatisch in das Spiel implementiert.

im Netzwerk auszutragen. Auf der

anderen Seite bemüht man sich um

eine neue SVGA-3D-Engine, die alle

Objekte mit detaillierten Texturen

ausstattet und in hoher Auflösung

auf den Bildschirm bannt. In Lucas-

Arts erstem richtigen Multiplayer-

Spiel können alle bekannten Raum-

fahrzeuge der Wing- und Tie-Klasse

geflogen werden, Änderungen be-

züglich der Steuerung und der

Cockpitansichten sind nicht ge-

plant. Über die Hintergrundge-

schichte ist derzeit noch wenig be-

kannt, da der technische Aspekt in

der Produktion klar im Vordergrund

steht. Sicher ist, daß natürlich

auch Einzelspieler in den Genuß der

neuen Optik kommen werden. Für

einige entsprechende Missionen

wird gesorgt, und es sollte eigent-

lich nichts dagegen sprechen, das

gesamte Missions-Paket der X-

Wing- und Tie Fighter-Serie in die

neue Grafikpracht zu portieren.

DER SPIELMACHER.



PAULANI Fußball-Qu



Herbert Gogel fragt rund um den Fußball in "Superfan - Das Paulane - Fußus II-Quti". Von Montag - Freitag, 19:15. Im DSE

> DSF Mit ten drin statt nur dabei

Physical Physical party



AFTERLIFE: LUCASARTS' ERSTE SIMULATION BEFASST SICH MIT DEN ORGANISATORISCHEN PROBLEMEN IM JENSEITS.

Sheriffbüros und Goldminen nachempfunden sind. Wie allerdings die angekündigte Netzwerkoption für mehrere Spieler in den Spielablauf eingebettet werden soll. konnte uns Thorsten Neumann auch noch nicht verraten.

Afterlife: Das Jenseits im Griff

Das kurz vor der Fertigstellung befindliche Afterlife ist zugleich eine Premiere im Hause LucasArts. Erstmals kommt mit diesem "Jenseits-Manager" eine Management-Simulation auf den Monitor (siehe PCA 02/96). Als Beauftragter des Schöpfers übernimmt man kurzerhand die Organisation eines Alien-Jenseits, das sich in Himmel und Hölle teilt, und muß alle eintreffenden Seelen ihrer Bestimmung zuführen. Daß das mit den entsprechenden Einrichtungen, wie der Disco Infernale oder der Taco. ein höllisch himmlisches Veranügen werden kann, versteht sich von selbst. Während man in Kalifornien an Afterlifes Feinschliff arbeitet, ist man in den Kaarster Büros von Funsoft/Softgold bereits damit beschäftigt, die deutsche Version vorzubereiten, die im Juli in den Handel kommen soll.

#### Neues aus deutschen Landen

Dabei ist die Lokalisierung von Computerspielen nur eines der Tätigkeitsfelder des deutschen Distributors. Im Auftrag der Spielefirmen werden in Kaarst Marketing. Public Relations, Verkauf und Vertrieb von langer Hand vorbereitet. Doch all die verkaufsfördernden Maßnahmen, so weiß man in den Chefetagen genau, wären nicht 140 halb so wirkungsvoll, würde man

die PC-Spiele nicht mit gehörigem technischen Know-how für den deutschen Markt gewissenhaft vorbereiten. So unterhält man mit dem Label Rainbow Arts eine eigene Entwicklerfirma (siehe Kasten Rainbow Arts: War Inc.) und eine bemerkenswerte Lokalisierungsund Bugtestingabteilung. Dort kümmern sich ein Dutzend Angestellte und gut doppelt so viele freie Mitarbeiter um die Qualitätssicherung und die Erstellung der

deutschen Versionen vieler PC-Spiele. Der dafür eingesetzte Aufwand und die Ergebnisse rechtfertigen so manche Verzögerung bei deutschen Versionen, Aufgrund der Pionierrolle bei der Spiele-Synchronisation dürfen sich Funsoft/Softgold und Rainbow Arts auf eine hierzulande unerreichte Professionalität stützen. Angefangen hatte alles mit der Disketten-Version von X-Wing, für die die eigenen Mitarbeiter hinter verschlossenen Türen noch selbst in das Mikrofon ihrer Soundkarte sprachen. Mit Day of the Tentacle folgte das erste komplett synchronisierte PC-Spiel, bevor man in Vollgas und Rebel Assault 2 die Kunst der lippensynchronen Vertonung beherrschen mußte. Mit den G+G Studios in Kaarst und einem Partnerstudio in Berlin hat man die technischen Abläufe bei Tonaufnahme und digitalem Schnitt inzwischen so optimieren können. daß andere Hersteller und selbst LucasArts an dem neuen System interessiert sind. Denn wofür die

Tontechniker der Skywalker Ranch ganze acht Wochen benötigten, nämlich die Vertonung des Adventures Sam'n'Max, das schaffte man in Kaarst an nur vier Tagen. "Wir haben die Erfahrung gemacht, daß sich Schauspieler für solche Aufnahmen besser eignen als so mancher Synchronsprecher. Hier bekommen Sie nämlich keine bewegten Bilder vorgesetzt, sondern müssen sich blitzschnell in Charaktere und Situationen hineinversetzen können", erklären der Producer André Brehmer und Thorsten Neumann, Die dafür verwendete Studiotechnik basiert auf einem mit Hardwarekarten (Sound und Video) hochgezüchteten Macintosh-System, mit dem 16 feste und 56 virtuelle Tonspuren eingefangen werden können. Daß man in den G+G Studios inzwischen über den Austausch der zu klein gewordenen 10 Gigabyte-Festplatte nachdenkt, ist bei den Datenmengen der vier bis fünf zeitgleich laufenden Projekte nur zu verständlich (siehe Kasten Übersetzen ist nicht alles). Kurz vor der Fertigstellung oder schon in der Bugtesting-Phase befinden sich derzeit The Dig, Rebel Assault 2, Indy Jones and his Desktop Adventures sowie Afterlife. Und wenn man dem Kaarster Enthusiasmus bei Lokalisierung und Synchronisation einmal beiwohnen durfte, wird man es sich in Zukunft zweimal überlegen, eine frühe englische Version der deutschen Fassung vorzuziehen.

Christian Müller



DIE FUNSOFT-GRUPPE IN KAARST BIETET SPIELEHER-STELLERN AUS ALLER WELT MARKETING, PUBLIC RELATI-ONS, VERKAUF UND VERTRIEB AUS EINER HAND.



DIE G+G STUDIOS IN KAARST: MITTELS DES DEUT-SCHEN AFTERLIFE-SCRIPTS WERDEN DIE SYNCHRONSPRE-CHER FUR DIE DEUTSCHE VER-SION DER LUCASARTS-SIMU-LATION AUSGEWAHLT.

#### RAINBOW ARTS-WAR INC.

Schon seit einigen Monaten bastelt Rainbow Arts an dem echtzeitorientierten Strategiespiel WarInc, Das Win95-

Produkt läßt den Spieler die Kontrolle über einen von fünf Industriekonzernen übernehmen, die sich auf fremden Planeten erbitterte Rohstoffkämpfe liefern. Dazu steuert man von einem Terminal aus zahlreiche Kampfroboter.







### Damit Sie wissen

was gespielt wird:



PC GAMES testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

Zusätzlich finden Sie auf der CD-ROM Monat für Monat eine umfangreiche Auswahl an aktuellen Spieledemos, ane Sie mit Hilfe der ausführlichen Anleitungen im Heft antesten können

Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen gibt es außerdem. Nicht zu vergessen auch die

Exklusivreportagen aus USA, die Enthüllungen und Hintergrundinfos in den PC GAMES Specials

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft <u>und</u> CD-ROM!

COMPUTED Deutschlands grafter Fochverlag für Computer- und Videospielemagazing

Aktuelle Ausgabe im Handel erhältlich!

#### Virtua Fighter Remix

### CHINESE BOXING

Bis vor kurzem mußte man sich zum Genuß gehobener Actionspiele noch in eine Spielhölle begeben oder auf eine 32 Bit-Konsole zurückgreifen, bei schneller und ruckelfreier Grafikdarstellung war der PC unterlegen. Doch Arcade-Feeling erscheint nicht mehr unerreichbar, wie die Konvertierung des wohl besten Prügelspiels beweist.

eim Stichwort "Sega" denkt man zuerst an Konsolen wie den Mega Drive und Maskottchen Sonic, aber der erfolgreiche japanische Konzern produziert nicht nur Kinderkram, Spitzenspiele wie Daytona, Sega Rally und Virtua Fighter gelten als Referenz im gesamten elektronischen Entertainment-Berreich. Jene Titel wurden auch nahezu ohne Qualitätsverluste für die neue High-End-Konsole Saturn umgesetzt, deren Performance einem schnellen PC ebenbürtig ist.

Umsetzungen sind prinzipiell

DIE AUFLÖSUNG IST IN SVGA SOGAR NOCH EINE SPUR BES-SER ALS AM SATURN, ANSONSTEN EINE 1-1-KONVERTIERUNG.



SAMTLICHE SPECIAL 3MOVES STEHEN VOLL ZUR VERFUGUNG, MIT DER TASTATUR KOMMT MAN ALLERDINGS NICHT WEIT.

machbar, aber gibt Sega damit nicht ein Verkaufsargument für den Saturn auf? Ob und wann es weitere Konvertierungen geben wird, steht noch nicht fest, alle PC-User dürfen sich auf alle Fälle schon einmal auf Virtua Fighter Remix freuen.

#### Home-Automat

Beat 'em Up-Spiele waren in der Vergangenheit am PC eher erfolglos. Allerdings darf man nicht vergessen, daß die Referenzen sich bislang auf FX Fighter und die neueste Fortsetzung von Street Fighter beschränken, die qualitativ äußerst blaß neben Virtua Fighter aussehen, Gleich vorweg. die Umsetzung ist ohne ersichtliche Mankos 1:1 gelungen. Natürlich benötigt man dafür enorme Rechengower, Ein Pentium 100 mit 16 MB RAM und einer 2 MB-Grafikkarte sollte es schon sein, ansonsten wird sich der eine oder andere Ruckler nicht vermeiden lassen. Nennt man solche Hardware sein eigen, erübrigt sich zukünftig der Gang in die Spielhalle.



Hersteller: Sega

Action 📕

Dieses Prädikat verdient normalerweise kein Prügelspiel, doch VF setzt sehr viel Taktik und Können vor den Sieg und nicht nur schnelle Reaktionen, wie man das von manch anderem Genrevertreter nur zu gut kennt. Dieses hohe Niveau erreicht VF durch die superbe Darstellung realistischer Moves, verschiedene Kampfstile und eine durchdachte Steuerung. Per Tastatur, Joypad oder -stick duckt, springt, geht oder läuft der Kämpfer. Mit zwei Knöpfen teilt er



MIT EINEM GEZIELTEN KICK MACHT JACKIE ZUNACHST DIE ARME PAI KAMPFUNFAHIG ...



UM DURCH EIN RING-OUT EINEN PUNKT AUF DER HA-BEN-SEITE ZU VERBUCHEN

Faustschläge und Kicks aus, deren Höhe je nach Wunsch ausfallen. Angriffe gegen die Beine können im Knien, gegen Brust oder Kopf nur im Stehen durch einen dritten Knopf geblockt werden. Dazu kommen für jeden Charakter etliche Extra-Moves und Würfe. Hat man es erst geschafft, den Gegner von den Beinen zu holen, darf man noch einen oben draufsetzen, indem man dem scheinbar Wehrlosen ins Kreuz springt. Ist man selbst in einer derart ungemütlichen Situation, kann man sich nur seitlich wegrollen oder versuchen. einen ordentlichen Kick gleich während des Aufstehens beim Gegner zu landen. Die vielen Möglichkeiten lassen sich hier nur unzureichend beschreiben, auch über die unterschiedlichen Fähigkeiten der insgesamt acht Kämpfer erfahren Sie wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe mehr.

Alexander Geltenpoth

Wirtschaft |

Voraussichtlich: Pentium 90, 16 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
Technik: VGA /SVGA/SB/CD-Audio	)
Multiplayer: Zwej-Spieler-Modus	Sarache: englisch, wenig

Rätsel 😬

Erscheint: Juni

Strategie

#### Diablo

### SÜNDHAFT SCHÖN



HEISS! DER FEUERMAUER-ZAUBER IST BESONDERS EFFEKTIV. WENN DIE GEGNER DICHT IN EINEM GANG STEHEN

assend zum teuflischen Titel findet man sich im düsteren Dungeon wieder, Der Schein der Fackel erreicht kaum den Bildschirmrand, und genau an dieser Grenze krabbelt, kriecht, schleimt und klappert das neugierige lichtscheue Gesindel. Noch spärlich ausgestattet, macht man sich an die Arbeit mit Bogen, Schwert und Magie, bis wieder Ruhe herrscht in der Gruft. Früher oder später gelangt man auf einem von erlegten Monstern geoflasterten Weg zur nächsten Treppe, wo einen ein ahnliches Szenario erwartet, nur daß noch mehr Monster im Dunkeln lauern.

#### Teuflisch gut

In Diablo sieht man seinen eigenen Charakter und sein Umfeld aus der isometrischen Perspektive. Je nach mitgeschleppter Ausrüstung verlangsamen sich seine Bewegungen. Bei der Unmenge an blutrünstigen Monstern in der Nähe, nicht gerade ein aufmunternder Aspekt. Die Dunkelheit verschleiert das meiste Geschehen und wird nur hin und wieder durch einen Blitzschlag oder Feuerball aufgehellt. Im toten Winkel der Mauern werden diese semitransparent, so daß man trotz der schrägen Vogelsperspektive jede Ecke erforschen kann. Abgesehen von den technischen Neuerungen scheint Diablo ein recht solides und Action-Rollenspiel zu werden. Man reinigt die einzelnen Stockwerke von kriechendem Gewürm, sammelt teils magische Gegenstände auf und gewinnt ordentlich an Erfahrung. Was hat also Diablo, was anderen Genrevertretern fehlt? Zum einen wäre da eine gekonnt aufgebaute Atmosphäre, der düstere Dungeon ist perfekt in Szene gesetzt. Zum anderen wurde die rundum schöne Grafik auch benutzt, detailliert Vorgänge wie das Bogenschießen und Zaubern darzustellen. Noch nicht ganz perfekt ist das sog. Light-tracing, die Übergänge von erhellten zu dunklen Bereichen sind noch etwas scharfkantig, aber vielleicht wird diese kleine Unzulänglichkeit noch bis zur Vollversion ausgemerzt.

#### Einsame Maus

Diablo läßt sich ohne Tastatur, allein mit der Maus spielen. Mit dem linken Knopf steuert man den Charakter zum angeklickten Platz, hebt dort etwaige Gegenstände auf und öffnet Türen, Außerdem wird so die Waffe in der Hand eingesetzt, immer wenn das Zielfeld von einem Monster besetzt wird. Ein Klick auf den rechten Mausknopf läßt unseren Helden den vorab ausgewählten Zauberspruch murmeln. Übrigens gibt es drei Charakterklassen, nämlich Krieger, Bogenschützen und Zauberer, Dazu muß gesagt werden, daß jede



DIE ENDGEGNER SIND BESONDERS GROSS UND SCHNELL HIER EIN SKELETT MIT EINEM GEFAHRLICHEN ZWEIHANDER

Nach Warcraft 2 kommt von Blizzard gleich der nächste Fantasy-Hammer, diesmal allerdings kein Leckerbissen für Echtzeitstrategen, sondern eher für Action-Rollenspieler. Gleich vorweg, die ersten Einblicke in die spielbare Beta-Version waren recht vielversprechend.

Klasse die gleichen Fähigkeiten besitzt, nur der Schwerpunkt ist eben ein anderer. Magier können also auch schwere Rüstungen tragen und Krieger zaubern.

#### Abwechslungsreich

Jeder Dungeon wird erst vor dem Spiel generiert und mit einer Auswahl von über 100 verschiedenen Monstern besetzt, Das Ergebnis ist ausnahmsweise wirklich so abwechslungsreich, daß wiederholter Spielgenuß garantiert bleibt. Nebenbei lassen sich gewisse Voreinstellungen treffen, die der Willkür des Computers Einhalt gebieten. Zu guter Letzt ist Diablo multiplaverfähig, bis zu vier Spieler über Netzwerk, Modem oder auch Internet dürfen mit- und gegeneinander antreten. Bis etwa Juni/Juli muß man sich allerdings noch gedulden, bis dahin haben die Programmierer von Blizzard auch noch eine Menge zu tun.

Alexander Geltenpoth



IM SCHUMMRIGEN DUNGEON UBERSIEHT MAN EINIGES.



DER MULTIPLAYER-MODUS VER-SPRICHT SPANNENDE STUNDEN

Voraussichtlich: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM DE MAN SVGA/SB Multiplayer: Modem, 4 Spieler Sprache: deutsch Hersteller: Blizzard Erscheint: Juni/Juli 1996 ☐ Wirtschaft ■ Action | Ratse. Strategie III

#### Down in the Dumps

### ABGEDREHT!

Die Blubs, eine Alien-Familie im Miniatur-Format, havarieren mit ihrem Raumschiff ausgerechnet in einer riesigen Müllhalde auf der Erde. Ob sie jemals wieder ihr Raumschiff hinbekommen? Was Adventure-Fans da im August aus den französischen Haïku Studios erwartet, dürfte wohl zu den abgefahrensten Grafik-Orgien der Computerspiel-Historie gehören.

ie armen Blubs stürzen auf Mutter Erde hinab, weil sie nach einem Urlaubs-Trip mitten im All mit einer Horde sturzbetrunkener Rowdies zusammengekracht sind. Diese finden sich natürlich ebenfalls in dem stinkenden Abfallhaufen wieder und sabotieren sämtliche Rettungsversuche der Blubs auf das gründlichste. Sie steuern abschnittsweise gleich die gesamte Blub-Familie und müssen dafür sorgen, daß diese ihr völlig zerstörtes Raumschiff wieder startklar bekommt. Dabei haben Sie sich nicht nur der Attacken der anderen Weltraum-Gang zu er-

wehren, sondern kämpfen auch noch mit dem Ungeziefer einer handelsüblichen irdischen Müllkippe, als da wären Ratten, riesige Käfer, volltrunkene Penner usw. Das Ganze wird mit abgrundtiefem schwarzen Humor präsentiert, so daß Philips Media, über die Down in the Dumps in Deutschland erscheinen wird, zu Recht von einem Zeichentrickabenteuer für Erwachsene spricht.

#### Der Ahhh!-Effekt

Technisch ziehen die Haïku-Studios alle Register. Über 2.000 (1) Szenen wurden perfekt in SVGA gerendert, den Animationen sieht man die Entwicklungszeit von über zwei Jahren in jeder Phase an. Videosequenzen wurden nicht, wie bei anderen Adventures oft bemängelt, auf die skurrile Handlung aufgepfropft, sondern direkt in den Handlungsverlauf eingebaut. Das wirkt in keiner Phase des Spiels

störend und sieht noch dazu phantastisch aus. Natürlich soll Down in the Dumps ebenfalls komplett in Deutsch erscheinen. Trotz all der Technik-Schwärmerei - und das ist umso erstaunlicher wurde der Schwerpunkt der Entwicklung auf das Gameplay gelegt. Eine kinderleichte Point-and-Klick-Bedienung mit der Maus öffnet das Tor zu einer wahren Puzzle-Orgie, jedes einzelne davon auf mindestens zwei verschiedene Arten lösbar. Insgesamt bilden vier unterschiedliche Szenarien das Gerüst von Down in the Dumps, alle Handlungsstränge verlaufen dabei nicht linear, sondern parallel nebeneinander her, so daß es sich durchaus lohnen dürfte, das Adventure gleich mehrmals durchzuspielen. Nach dem ersten Blick auf die spielbare Version müssen wir auch eingefleischten Gegnern des Adventure-Genres dieses Spiel unbedingt ans Herz legen. Vormerken!

Auf der ECTS hatten wir die Gelegenheit, ein exklusives Interview mit den Jungs von Haïku zu führen. Klar, daß man uns dazu nicht lange bitten mußte:

PC Action: Warum habt Ihr ausgerechnet eine Müllhalde zum Schauplatz Eures Spiels gemacht, und wie kam es zu dieser Idee? Haïku: Wir wollten ein Spiel machen, das eben nicht typisch ist. keine Cyberpunk Space Opera. Innerhalb einer Müllhalde kannst Du alle Obiekte gebrauchen, weil sie eben bekannt und leicht zu handhaben sind. Wir lieben es, den Blick des Spielers auf etwas zu lenken, was er kennt, geschieht so etwas durch die Augen kleiner Aliens, ist das natürlich noch wesentlich lustiger und spektakulärer. Du mußt nicht immer in die Ferne schweifen, um aufregende Dinge zu entdecken. Die klassischen Spielkonzepte waren wir einfach leid. Die Industrie ist noch jung, aber die Spiele handeln immer von denselben Dingen. Also haben wir uns entschlossen, etwas komplett anderes auf die Beine zu stellen. Außerdem ist Schmutz eine wirkliche Herausforderung für Computer-Grafiker.

PCA: Könnt Ihr uns etwas über die Geschichte von Haïku erzählen?

Haīku: Hervè begann mit dem Programmieren 1983 für Loriciel und Ubi Soft. 1987 traf er Olivier und die beiden gründeten das Label Computer's Dream. Für Ubi Soft entwickelte man BAT 1 (1988 - 1989), Music Master (1990 - 1991) und BAT 2 (1991 - 1993) auf verschiedenen Systemen. Titel wie BAT 1 waren mit über 100.000 verkauften Exemplaren weltweit ein großer Erfolg. 1993 entschlossen sich die zwei daher, es



BEWEGEN SIE DEN CURSOR ZUM UNTEREN BILDSCHIRM-RAND, ERSCHEINT DIE ICON-LEISTE SAMT INVENTORY.



#### DOWN IN THE DUMPS VORSCHAU



DIE BEZIEHUNG ZWISCHEN HUND UND JUNGE IST SELTSAM

einmal auf eigene Faust zu probieren und gründeten die Haïku Studios. Bei Philips Media folgt nach Down in the Dumps noch Demon Driver, ein futuristisches Motorrad-Rennspiel mit dem Flair der 70er Jahre. Danach werden wir für Psygnosis The Island of Dr. Moreau herausbringen, das auf dem gleichnamigen Roman von H. G. Wells basiert.

PCA: Wo liegt nach Eurer Meinung der größte Unterschied zwischen DITD und "normalen" Adventures?

Haïku: Zunächst einmal müssen wir da die echte 3D-Umgebung in SVGA nennen. Die Videosequenzen dienen nicht nur der Ausschmückung, sie sind ein Teil des Spiels und unterstützen das Szenario, ohne daß dabei die Spielqualität nachläßt. Das ganze Spiel enthält über 2.000 Animations-Gags, die Bedienung ist dabei wirklich einfach, und Du kannst tun, was immer Du für richtig hältst. Du kannst nicht sterben, und für jedes Rätsel gibt es immer ein paar verschiedene Lösungswege. Die vier einzelnen Comic-Storys verlaufen eher parallel als linear, Du kannst sie in jeder beliebigen Reihenfolge spielen, und wir garantieren für eine große Überraschung am Ende. Schließlich haben wir noch eine Video-Bibliothek eingebaut, so daß Du am Ende Deinen Freunden zeigen kannst, wie Du DITD gespielt hast.

PCA: Wow! Eines der wirklichen Highlights des Spiels ist für mich



DIE JUNGS DER HAÏKU STUDIOS PRÄSENTIEREN DOWN IN THE DUMPS STILECHT IN EINEM MÜLLWAGEN - WO AUCH SONST!

der deftige schwarze Humor, den man z. B. in der merkwürdigen Beziehung zwischen dem Jungen und seinem Hund deutlich sieht. Wie um alles in der Welt kommt Ihr auf diese Ideen, habt Ihr mitunter persönliche Erfahrungen eingebaut?

Haïku: Hehe, manchmal können wir uns halt nicht beherrschen. und wenn wir dann die Töle sehen, können wir keinen Gag schreiben, ohne daß der Hund etwas abbekommt. Nein. im Ernst, wir lieben Hunde! Aher wir wollten eben kein Walt Disney-Spiel machen. Die Blubs sind eine normale, dumme Alien-Familie, nicht elegant, manchmal ganz nett und ziemlich häßlich. Die grünen Aliens sind auf keinen Fall schick, niemals freundlich und erst recht widerlich. Niemand ist nur schwarz oder weiß, wir bevorzugen Grau - ich glaube, genau deshalb sind alle so interessiert an DITD.

PCA: Euer Spiel sieht phasenweise so aus wie ein Hollywood-Comic. Seht Ihr irgendwelche Gemeinsamkeiten bei der Entwicklung von Filmen und Spielen?

**Haïku:** Im Vergleich zu einem Film läuft das Designen eines Spiels völlig anders. Bei Haïku ha-

ben wir eine Engine mit den Namen Darwin entwickelt. Damit kannst Du Dir Deine eigene Welt zusammenbasteln, Dinge integrieren, testen, verändern. Um die Spielumgebung für Down in the Dumps zu erschaffen, haben zwei Leute über zwei Jahre hinweg ein Design-Dokument von über 2.000 zusammengeschrieben. Natürlich gibt es zum Filmemachen auch ein paar Gemeinsamkeiten, das Drehbuch z. B., einen Produktionsplan zu entwerfen ist sehr wichtig oder die ganze Organisation hinzubekommen.

PCA: Was glaubt Ihr, wie lange man spielen darf, bevor man jede der herrlichen Animationen zu Gesicht bekommen hat und die Puzzles gelöst sind?

Haïku: Um das Spiel zu beenden, solltest Du rund 60 Stunden einplanen, vielleicht etwas mehr. Um alle Animationen zu sehen, brauchst Du länger. Im Spiel enthalten sind rund 50 Minuten Videosquenzen, wobei die eigentlichen Zwischensequenzen noch nicht mitgerechnet wurden, und rund drei Stunden der verschiedensten Animationen.

PCA: Vielen Dank für das Interview, wir freuen uns auf den August! Christian Bigge



Die große Stellenbörse mit DV-Jobs im Internet



Kostenlos für Jobsuchende



Nach PLZ gegliedert



Bundesweites Angebot



Neue Angebote auf einen Blick

DV-Job.de Alt-Moabit 92 10559 Berlin

Telefon

(030) 393 89 13

(030) 399 61 88

Gleich reinschauen!

#### **Aktuelles**

#### ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Sie scheint die Mutter aller Spiele-Messen zu werden. Erstmalig 1995 präsentierte sich die E3 in Los Angeles als der globale Brennpunkt für die elektronische Unterhaltungsindustrie. Und auch dieses Jahr wird sie alle Dimensionen sprengen, hat doch nahezu jeder Spielehersteller neue Produktvorstellungen in zweistelliger Anzahl angekündigt. PC Action ist für Sie vor Ort.



### **Spieletests**

#### DIABLO

Schon der Blick auf die frühe Beta-Version in unserer Vorschau (S. 143) zeigte, daß uns mit Blizzards Action-Rollenspiel ein neues Highlight erwartet. Die beeindruckende isometrische 3D-Darstellung mit halbtransparenter



SVGA-Umgebung und eine ausgefeilte Steuerung zeigen, wie sehr die Warcraft-Macher nach technischen Innovationen suchen. Der Frage, ob Diablo auch mit spielerischer Tiefe überzeugen kann, gehen wir im Spieletest in der nächsten PC Action-Ausgabe auf den Grund.

#### **EURO '96**

Während hierzulande die Wellen um Bundesliga und Meisterschaftsschale in ungeahnte Höhen schlagen, ist es um die im Juni stattfindende Europameisterschaft noch recht ruhig. Dies könnte sich mit Gremlins Euro '96 aber schlagartig ändern.



Basierend auf der ran Soccer-Engine, werden die 16 Originalteams des Turniers geboten. Die schnellere SVGA-Darstellung, eine gängigere Steuerung sowie die verbesserten Torwart-Fähigkeiten könnten Euro '96 ganz an den oberen Tabellenplatz der PC-Spiele-Liga bringen.

### **Spieletips**

#### CORMALITY

Ganz auf dem Ego-Trip befindet sich Gremlins 3D-Adventure. Gänzlich aus der Ich-Perspektive spielen Sie sich durch eine abgefahrene Punk-

Welt, in der Freiheit und Kreativität nach orwellschem Motto unterdrückt werden. Wie Sie die Stadt Neutropolis aus der Tyrannei der herrschenden Minderheit befreien können, erfahren Sie in unserer 145 ausführlichen Komplettlösung.



#### SO ERREICHEN SIE PCACTION

Computec Verlag GmbH & Co. KG Redaktion: PC Action Isarstraße 32-34 90451 Nürnberg

E-Mail

Christian Bigge: CIS: 100536,3371 Internet: cnbigge@pcaction.de Christian Müller:

100440,1056 Internet: cnmueller@pcaction.de

Abobetreuung (09 11) 5 32 51 79

Nur für Abobestellungen oder Fragen zum Abonne ment, nicht bei technischen Fragen oder Tips & Tricks. Computec Verlag GmbH & Co. KG eserservice Isarstraße 32-34

90451 Nürnberg Reklamation PC Action

Bei Reklamationen wenden Sie sich an: Astat Media GmbH Am Steinacher Kreuz 22 90427 Nürnberg Reklamationshotline: Montag bis Freitag, 14 bis 18 Uhr (09 11) 30 50 30

Computec Verlag GmbH & Co. KG Innere Cramer-Klett-Straße 6 90403 Nürnberg

Geschäftsführer Adolf Silbermann

Chefredakteur Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitende Redakteure Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion CD-ROM Alexander Geltennoth

Bildredaktion Roland Gerhardt

Textkorrektur Herbert Aichinger

Freie Mitarbeiter
Thio Bayer (tib), Steffen Dralle (sd), Christian Eltrich (ce), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Ingolf Held (if), Raymond Kook (rk), Thomas Lorenz (tl), Gerhard Pöpl (gp), Uwe Schmidt (us), Thorsten Serifert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Adrian Vogler (av), Andrea von der Onle (avo), Stefan Weiß (syw), Thomas Wiesner (tw), Martin Wittek (maw)

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter Michael Schraut

Vertrieb Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter Roland Bollendorf

Christian Heckel GmbH Nürnberg

Kopierservice Coverdisk Astat Media GmbH Ahonnement

PC Action mit CD-ROM DM 79,90 Ein Abonnement gilt mindestens für

Die PC Action 7/96 erscheint am 19. Juni 1996

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text

Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Urheherrecht PC Action CD-ROM

Alle auf der PC Action Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die enthaltenen Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Anzeigenkontakt:

Computec Verlagsbüro Nürnberg Isarstraße 32-34 · 90 451 Nürnberg

Telefon: 0911 - 9 68 32 - 0

Media-Beratung: Thorsten Szameitat -19 Wolfgang Menne -43

Disposition: Tanja Kaiser -32

verantwortlich: Thorsten Szameitat

Telefax: 0911-6 42 78 60 Compuserve: 101647,2432 D-Netz: 0 171 - 6 21 31 46

Anzeigenkontakt:

Computec Verlagsbüro Duisburg (02 03) 3 05 11 34 Telefon: (02 03) 3 05 11 - 11

Verkauf Thomas Kammer Oliver Diemers

Thomas Diel -52 Disposition -53

Gregor Eicker Anzeigenleiter

Thomas Kammer

verantwortlich für den Anzeigenteil Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8, gültig ab Januar 1996



The auto-switch & two-player switch for IBM PC joysticks

Ein vollkompatibler Gomeport unterstützt zwei Joy-sticks mit jeweils zwei Feuerknöpfen bzw. Funktionen Zusätzliche Funktionen wie vier Teuerknöpfe oder Sei-tenruder, Schulkontrolle oder Goolie Gob werden bei einem gleichzeitigen Betrieb von 2 Joysticks nicht un-terstütze.



Zwei-Spieler-Modus - Geme sam spielen an einem Gamepart" Beide Joysticks könnan gloichzeitig im Zwei-Spieler-Modus betrieben werden, wenn es das Spiel erlaubt.



Ein-Spieler-Modus" — "Automatischer Joystick-Um-schalter". Drücken Sie einfach den Feuerknopf von dem Joystick, mit dem Sie spielen wollen, und schon stehen Ihnen alle Funktionen des ausgewählten Joy-sticks zur Verfügung.



Man kann bis zu 3 AlfaTwins hintereinander schal-ten (koskadieren) um die freie Wahl zwischen 4 ver-schiedenen Joysticks zu bekommen. Ein extro lan-ges Kabel (180 cm) sorgt für mehr Spielfreude durch mehr Bewegungsfreiheit ohne lästiges Umstecken om Computer "Anmerkung: Um alle Funktionen von Alfalwin nutzen zu können, muß Ihr Gameport alle Zustzfunktionan des Novetikes unterstützen Zusatzfunktionen des Joysticks unterstützen.

Pressestimmen: Deutschland "Durch die einfache "Plug and Play"-Installation und den günstigen Preis von DM 39.— empfiehlt sich dieses sinn-volle Produkt für jeden ambitionierten PC-Spieler."

PowerPlay 9/95

"Best Buy" award in U.K. "CD ROM Today" magazine June Issue 1995

Geschütztes Gebrauchsmuster

Japan

Um den PC zu einer populären Spielehardware zu mechen, ist es unentbehrlich, zu zweit spielen zu können.
Es macht keinen Spaß, mit Pad gegen Tastatur zu spielen. Jetzt gibt es AlfaTwin.

DOS/V 3/96

England AlfaTwin macht, was es soll, und bringt eine neue Dimension ins PC-Spielen. Sehr brouchbor" CD ROM today 6/95

Händleradressen

Soft & Sound Software GmbH Oldenburger Str. 44 10551 Berlin 030/39731363

Cross Computer System GmbH Körnebochstr. 95 44143 Dortmund 0231/53311355

Multimedia Soft Josef Schregelstr. 50 52349 Düren 02421/28100

Viewcom Dr. Wilhelm-Roelen Str. 386 47179 Duisburg 0203/485485

Versand 99 GmbH Bergrather Str. 16 A 52249 Eschweiler 02403/21188

Arxon GmbH Assenheimer Str. 17 60489 Frankfurt 069/978410-0

Radio Weiss Complay However, \$1 Haugistr, 91 50226 Frechen

Mecoma Handelsges, mbH Wandsbeker Marktstr. 164 22041 Homburg 040/689109-91

Copy-und Computer Shop Koamanshof 89

Knoperweg 144 24105 Kiel 0431/578180

Radia Weiss Complay Hohenzallernring 29 50672 Käin 0221/252457

Radio Welss Compley Severinstr, 192 Severinstr. 1 50676 Köln

Software Discount Neue Linnerstr. 95 47798 Krefeld 02151/20119

Radio Weiss Complay Wiesdorfer Platz 4 51373 Leverkusen

PC Fun Computerspiele Vertrieb GmbH Schillerstr. 22 80336 München 089/591269

Soft & Sound Software GmbH Bahnhafstr. 13

Software House Auf dem Dudel 8 46483 Wesel 0281/25922

Großhändler PAGDDA Marketing u. Vertr. GmbH. Ruhrorten Str. 9 46049 Oberhausen 0208/201788

#### Weitere Alfa Data Produkte



Alfa Crystal (Trackball)



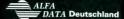
AlfaCommander Pro







Alfaloy



AB Union GmbH

AB Union GmbH \* Lise-Meitner-Str.1 \* 85716 Unterschleißheim \* Tel. +49 (0)89 / 3 21 10 33 \* Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57 Head Office: 3F,No.8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankang, Taipei, Taiwan R.O.C.
Tel.: (+886-2) 788-5775 \* Fax (+886-2) 788-5791 oder 6510330 http://ourworld.compuserve.com/homepages/AB\_Union

# Strike Force Centauri hat einen Auftrag!

.... Ab zum nächsten Laden und kaufen! Ein echter Hammer erwartet Sie! ... "

PC Power, Boris Sander, 5,96, 89°

### Sie auch!

"... Die packende Hintergrundgeschichte und der rasante Spielablauf fesseln für lange Zeit vor den Bildschirm ..."

PC Games, Oliver Menne, 5/96, 91%. Spiel des Monats

### Kaufen!

# FERRANDUA.















Vertrieb. Rushware GmbH, Damlerstraße 8, 41564 Kaarst. Tel. 0.21.31/60.70, Fax. 0.21.31/60.71.11 \* Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück.
Tel. 05.41/12.20.65, Fax. 05.41/12.24.70 \* Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen. Tel. 0.81/785.29.60, Fax. 0.81/785.12.22
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH. Vorariberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0.55.23/5.65.10, Fax. 0.55.23/6.47.94
S1996 Looking Glass Technologies, Inc., Cambridge, MA. Terra Nova, Looking Glass and the debrickive logos are trademarks of Looking Glass Technologies. Inc., Cambridge, MA. Terra Nova, Looking Glass and the state of the spirit of Looking Glass Technologies. Inc., All rights reserved.

